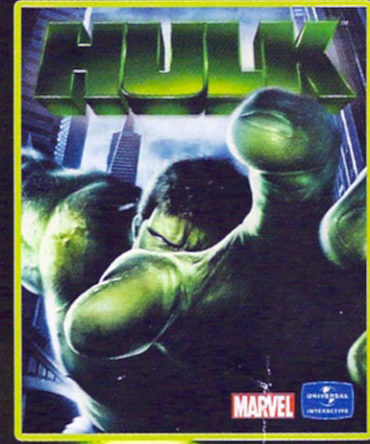


Spécial Half-Life 2 : On vous dit tout !
Entretien avec Valve
Premières images
Maxi poster
Gen4
PC CD-Rom
Half-Life 2
Enter The Matrix
EXCLUSIF
Jedi Knight :
Jedi Academy
Le meilleur
de Star Wars
2 Posters + CD-Rom offerts !
Planetside
Enfin de l'action
sur le Net !
FREE STYLE : Pro Beach Soccer. EXCLUSIVITE : JK : Jedi Academy. EVENEMENT : Half-Life 2. RENCONTRE : Cycling Manager 3.
TESTS : Rise of Nations, Will Rock, Mistmare, Delta Force : Black Hawk Down, BloodRayne, Roland Garros 2003, X Men 2 : La Revanche de Wolverine. PLUS DE MULTI : Ryzom, World of Pirates, Planetside, A Tale in the Desert, Eve Online, Day of Defeat. PREVIEW : Colin McRae Rally 3, Chaser, IndyCar Series 2003, Enigma, Chariots of War, SuperPower, The Hulk, Starsky et Hutch, American Conquest : Fight Back. ET LE HARDWARE !
M 07595 - 167 - F: 5,95 €
Gen4 PC CD-ROM N° 167 - JUIN 2003
www.gen4pc.com
N°167 • JUIN 2003 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET
5,95 € • Canada : 11,5 $Can • Suisse : 14 CHF
Gen4 PC CD-ROM

HULK™

PERMIS DE TOUT DETRUIRE !

Bruce Banner ou Hulk... dans cette réelle extension du film, combattez le Leader, ennemi redoutable qui souhaite développer une implacable armée de créatures gamma dans le monde. Parviendrez-vous à déjouer ces intentions diaboliques et à sauver le monde ?...et vous-même !



Egalement disponible The Incredible HULK sur Game Boy Advance™





Découvrez 25 environnements interactifs entièrement destructibles.



Combattez une dizaine d'ennemis notoires et inédits !



45 attaques dévastatrices pour affronter vos adversaires.



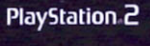
Incarnez Bruce Banner et surpassez vos ennemis en utilisant la ruse et la dissimulation.

LE JEU ÉVENÉMENT, LE FILM ÉVENÉMENT





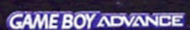














COMPUTEC-MEDIA France
2, rue de Paris
92190 Meudon
Tel : 01.46.90.20.00
Fax : 01.46.90.20.10
Site Internet : www.gen4pc.com

DIRECTION
Président Directeur Général
Sébastien SAUVAGEOT
Directrice de la rédaction
Florence LAGARDE
Secrétaire général
Thibault MONNOYEUR
Direction comptable
Brigitte RAMEY

REDACTION
Rédacteur en chef adjoint
Bruno CARDOT, dit Cooli
cooli@computec-media.fr
Chefs de rubrique
Xavier ALLARD (Léo de Urlevan)
xavier.allard@computec-media.fr
Loïc CLAVEAU (Muad)
lclaveau@computec-media.fr
Rédacteur
Jérome FIRON
jfiron@computec-media.fr
Premier secrétaire de rédaction
Sébastien HATTON (Socrates)
sebastien.hatton@computec-media.fr
Rédacteur graphiste - Infographiste
Ana Galvao
ana.galvao@computec-media.fr
Ont participé à ce numéro :
Olivier BECK (maquettiste),
Arnaud CUEFF, Khéridine MABROUK,
Sophie LAMOTTE (Correcteur - Réviseur)
Webmaster
Stéphane MOREAU

PUBLICITÉ
Directeur de la publicité
Claude BENOUAICH (2278)
claude.benouaich@computec-media.fr
Chef de publicité
Nicolas DUBOIS (2283)
nicolas.dubois@computec-media.fr

CONCEPTION GRAPHIQUE
Christophe GOUJU pour MCE

FABRICATION
Jean-Louis TOULOUSE

DIFFUSION ET ABONNEMENTS
Responsable diffusion, abonnements
Delphine BAROUH (2091)
Uniquement destiné aux marchands de journaux
Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 40 €
DOM-TOM et étranger : 70 €
Service abonnement et anciens numéros
2, rue de Paris - 92190 Meudon

Gen4 PC est édité par Computec-Media France, société anonyme au capital de 8 575 258 €
Principaux actionnaires :
– Communications professionnelles SA
– Computec-Media AG
2, rue de Paris - 92190 Meudon

Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088 – Dépôt légal 1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo

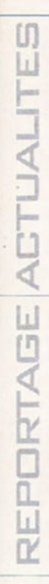
Banzaï !!!

Avez-vous remarqué ? Le prix des jeux PC a baissé. Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, elle est accompagnée de titres capables de redynamiser nos bécanes par rapport aux consoles. Je veux parler du très attendu Enter The Matrix qui, quelle que soit sa valeur ludique ("*pas de version test, c'est louche !*"), est un exemple unique de communion entre jeu et cinéma. Mais aussi deux titres sur lesquels nous mettons l'accent dans ce numéro : Jedi Academy et Half-Life 2. Tous deux nous séduisent pour des raisons différentes, mais aussi pour leur prise de risque. Quand Raven Software essaye de réaliser un jeu de combat au sabre laser qui tient la route (du jamais vu !), ça nous plaît. Et quand Valve tente de repousser un peu plus encore les limites de l'immersion, c'est pareil. Nous n'allions donc pas nous priver de vous en parler longuement. Vive l'audace ! La vie sourit à ceux qui osent… Banzaï !

Cooli.
Rédacteur en chef adjoint.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes, fréquentes dans les jeux vidéo. En cas de vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement consulter un médecin.



SOMMAI

Une belle brochette de déconneurs pour essayer de nous parler sérieusement d'un jeu et d'un sport délirants !



SHOPPING

PREVIEWS

CARNET DE BORD

Teignard de juin, chagrin !

MALGRÉ SON DÉTESTABLE SOLEIL, JUIN EST TOUJOURS UN BON MOIS POUR LE TEIGNARD : LES LECTEURS S'AGGLOMÈRENT EN GRAPPES SI MÛRES QU'IL N'A PLUS QU'À LES ÉCRASER SOUS SES SEMELLES !

Microsoft Killer !

Beuhar !
Je ne suis pas là pour vous dire que *Gen4* est ceci ou cela, mais pour passer une bonne grosse gueulante sur Grosoft et sa décision de ne pas sortir Midtown Madness 3 sur PC. Qu'est-ce que ça veut dire de snober le PC comme ça ? C'est totalement illogique, après la sortie des deux premiers. Ingrat ! Pendant plus de dix ans, on s'est coltiné des Windows toujours plus buggés... Monsieur Gates pourrait avoir un minimum de considération pour les gens qui ont fait sa fortune. Je dirais même que c'est complètement débile, la X-Box faisant de la concurrence aux PC qui tournent... sous Windows !
Cette console n'est rien de plus qu'un mini-PC vert et noir aux performances minables. En plus, il n'y a aucune excuse valable concernant les coûts de développement. J'en profite donc pour dire qu'une pétition est en ligne sur sportlifegoa.com/~crash/petition/. Si ça ne marche pas, il sera toujours temps de se rappeler qu'on peut utiliser Linux plutôt que Windows, et OpenOffice, plutôt que Word et Excel.

Guillaume Binet

Quand, au mépris de toute morale, les grandes corporations abusent de leur pouvoir et piétinent sans vergogne les droits du consommateur, un seul homme ose se dresser pour défendre la veuve, l'orphelin et les chauffards virtuels privés de leur joujou favori. Cet homme, c'est Guillaume Binet. 50 % en colère, 50 % révolté. Mais 100 % tuméfié du bulbe. Dans le fond, il n'a pas complètement tort. Mais dans les faits, tout le monde le regarde en souriant dans son quartier. Après s'être constitué bouclier humain pour sauver BeOS, et après sa grève de la faim pour libérer les Lemmings et les Worms de leurs jeux respectifs, le voilà donc qui s'attaque à Microsoft !
Son plan est ingénieux, et je m'étonne encore qu'un cerveau si vide ait pu produire un raisonnement aussi pertinent. *"Pour obliger Microsoft à sortir Midtown Madness 3 sur PC, menaçons le maître du monde de passer sous Linux !"* Bill éprouvera des remords en pensant à ce militant qui joue à OpenDémineur et à GNUArkanoid rien que pour l'embêter...



MORCEAUX CHOISIS

"Pourquoi Tomb Raider 6 met-il tant de temps à arriver ?"
Parce que Lara n'est plus très jeune, et qu'avec la descente d'organes entraînée par sa ménopause, elle marche beaucoup moins vite.

"Je trouve Rayman beaucoup trop court"
Et en plus, il n'a pas de bras !

COURRIER

LA LETTRE DU MOIS

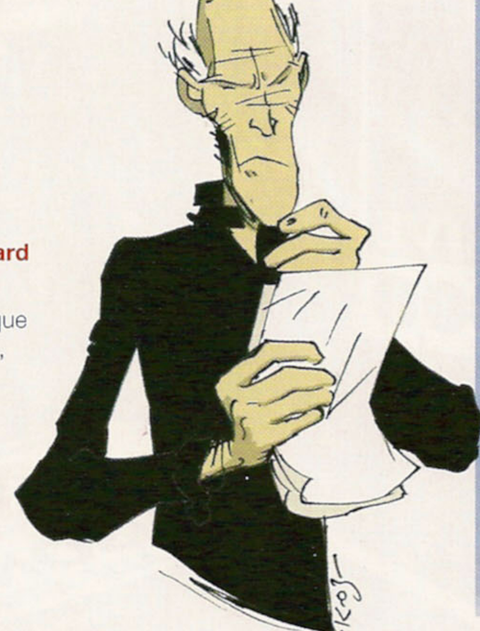
teignard@computec-media.fr

Reanimator

Hi !
Je viens de découvrir le site www.remakes.org, et je ne comprends pas que vous fassiez l'impasse sur les petits chefs-d'œuvre qu'on y trouve. Que des remakes des hits d'hier ! Ça mériterait une petite rubrique mensuelle, non ? Surtout que la qualité est au rendez-vous, et qu'on trouve dans les vieux pots des soupes au goût plus original que ce qu'on nous sert en ce moment. Deflektor, Klax, Nebulus, Virus, Sentinel, Rick Dangerous, Solomon's Key... Au passage, vous vous rendrez compte que les niveaux bonus de Rayman 3 ont été pompés sur Trailblazer !

Léonard

Chanceux que tu es ! Rien que pour toi, *Gen4* consacre dès ce mois-ci une rubrique aux remakes. Ça s'appelle Reanimator et, comme je pense que tout a été dit sur le sujet, je t'annonce que ladite rubrique s'achèvera dès la fin de cette phrase. Maintenant tu es gentil, tu retournes à tes brocantes, et tu demandes au service "abonnement" de t'envoyer le magazine avec un décalage de dix ans.



MORCEAUX CHOISIS

"Quel sera la couverture du prochain Gen4 ?"
Eh bien, après une longue discussion, nous avons décidé de ne rien changé. Il s'agira toujours de la première page du mag'.

"Pourquoi publies-tu si peu de lectrices ?"
C'est pour contrôler le rut du lectorat.



Portier des étoiles

Pauvre Teignard !
Ce n'est pas parce que ton pauvre intellect n'a pas su saisir les subtilités de l'univers de *Stargate* que ça te permet de dire que le film est un navet (*Gen4* du mois de mars). Il me semble, bien au contraire, que c'est un excellent film de science-fiction, avec un univers aussi innovant que celui de *Matrix* par la suite. La preuve de ton erreur : *Stargate* a fait un carton au "*box office*". Tu as donc perdu une occasion de te taire.

Sergent Salt

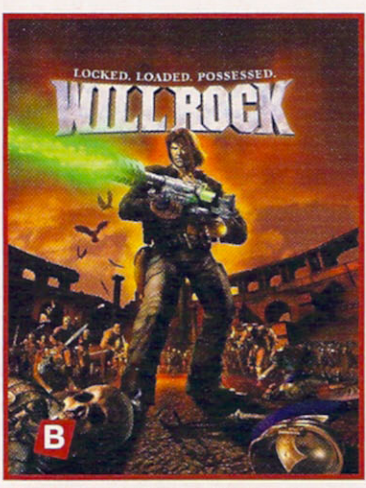
Tiens, un intellectuel ! Ça fait plaisir d'en croiser un de temps en temps, rien que pour entendre le bruit spongieux que fait son cerveau lorsqu'on presse son crâne mou. Pressons donc la chose ! Oui, le film *Stargate* est une bouse qui, comme tous les films de Roland Emmerich, repose sur un mélange de recyclage éhonté (la trilogie *Nikopol* d'Enki Bilal en l'occurrence) et de moralisme nauséabond (Ah, la fin d'*Independance Day* !). D'ailleurs, puisque tu évoques *Matrix*, tu pourras aussi visionner le manga *Ghost in the Shell* et lire le *Neuromancien de William Gibson...* Ça devrait t'ouvrir de nouveaux horizons. Quant à l'idée qu'on mesure la qualité d'une chose à sa réussite commerciale, elle est l'alibi de toutes les médiocrités, de Céline Dion à TF1 en passant par Deer Hunter, un simulateur de chasse au daim longtemps resté le jeu préféré des Américains.

Choisissez votre poster !

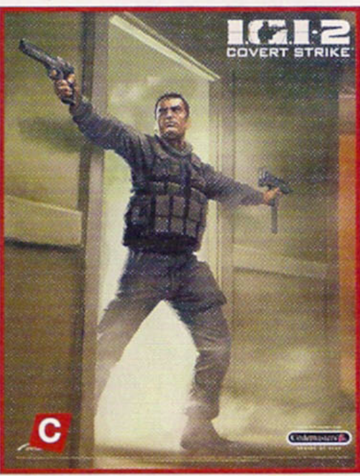
Bravo à tous les participants du mois dernier. Avec 39 % des voix, vous l'avez découvert en ouvrant le poster, l'un des deux magnifiques visuels du jeu Enter The Matrix s'est hissé tout en haut du podium. Si vous êtes un fan, sachez qu'il en reste un à élire ! Quant à ceux qui ont voté pour d'autres posters, un petit effort les gars... Au lendemain de l'E3, ils risquent de disparaître sous une lame de fond de nouveaux visuels !



Hitman 2. Le tueur au code-barres s'accroupit près d'une marque de sang. Un splendide visuel !



Will Rock. Ce Quake-like dans la veine Serious Sam nous offre un visuel d'ambiance Heavy Metal.



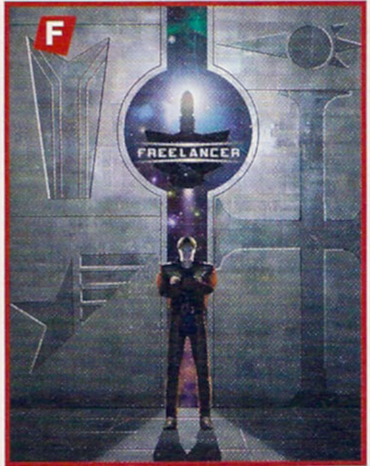
IGI 2 : Covert Strike. Posture SAS. David Jones, l'agent secret IGI, en pleine action !



Enter The Matrix. Les sentinelles des machines à la recherche du virus humain. Miam !



Warrior King Battles. Un panoramique plutôt sympa d'une prise de château.



Freelancer. Attention, ce n'est pas Stargate, mais la porte des étoiles s'ouvre quand même !

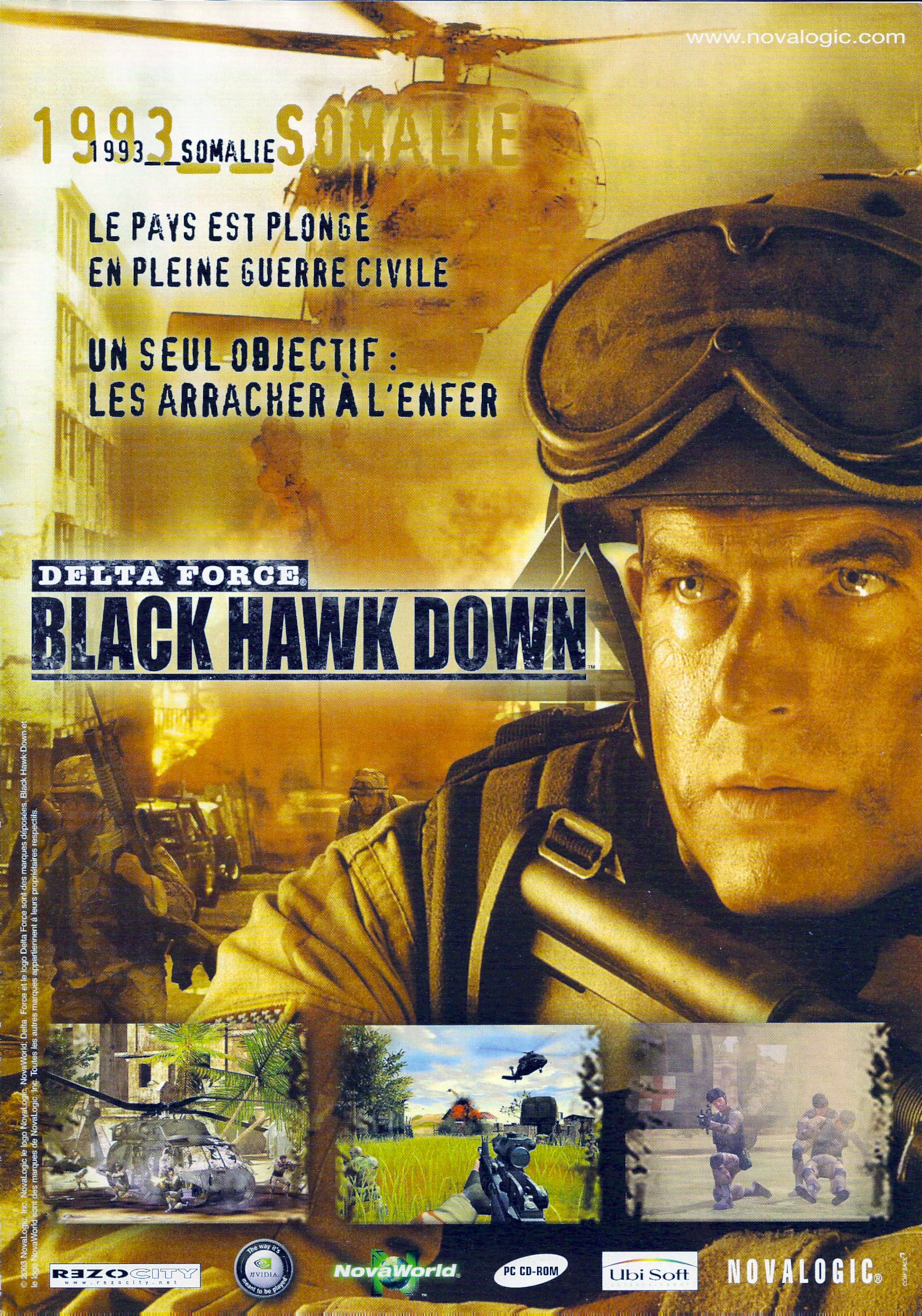
Pour voter :

Envoyez un SMS avec le mot-clé **POSTER** suivi de la lettre correspondante au visuel. Exemple : pour le poster A j'envoie :

POSTER A au 72003 (0,50 € + prix d'un SMS)







www.novalogic.com
1993__SOMALIE
1993__SOMALIE
LE PAYS EST PLONGÉ
EN PLEINE GUERRE CIVILE
UN SEUL OBJECTIF :
LES ARRACHER À L'ENFER
DELTA FORCE®
BLACK HAWK DOWN™
© 2003 NovaLogic, Inc. NovaLogic le logo NovaLogic, NovaWorld, Delta Force et le logo Delta Force sont des marques déposées. Black Hawk Down et le logo NovaWorld sont des marques de NovaLogic, Inc. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
REZOCITY
www.rezocity.net
NovaWorld
PC CD-ROM
Ubi Soft
NOVALOGIC®

SONDAGE

Ils l'ont bien mérité !



Chose promise, chose due. Vos réponses au sondage du n°163 nous ont permis non seulement de mieux vous connaître, mais aussi d'en savoir plus sur vos attentes. Pour vous remercier de votre participation, c'est une trentaine de DVD du film The Cell, avec la belle Jennifer Lopez, que nous offrons à quelques heureux élus. Si vous ne figurez pas parmi la liste des lecteurs tirés au sort, sachez quand même que toute l'équipe vous remercie de votre fidélité !

NOM	PRENOM	VILLE
ANTUSIAK	JONATHAN	HARGARTEN-AUX-MINES
BALLET	BENJAMIN	CHAMALIÈRES
BECKER	ALEXANDRE	MUNDOLSHEIM
BODERLIQUE	DAMIEN	CHENNEVIÈRES-SUR-MARNE
CONDUZORGUES	CEDRIC	SAINT-AUNES
CORDIER	JULIEN	SOTTEVILLE-LÈS-ROUEN
DELPLANQUE	STEPHANIE	AMIENS
DESABLIAUX	ANTONY	SOISSONS
EYROLLES	BERNARD	TULLE
FAZIO	FRANCOIS	VIGNEULLES-LÈS-HATTONCHATEL
FILY	GUENAEL	PLOUDANIEL
FINAND	LAURENCE	LYON
GERGEAUX	SYLVAIN	BORDEAUX
HODEBOURG	YVES	ARCUEIL
JACQUES	JEREMY	SAINT-MARCEL BEL ACCUEIL
ORVAIN	CORTO	DEUIL-LA-BARRE
JEZEQUEL	HERMANN	LA FOREST LANDERNEAU
LANGISTENGEL	CLAUDE	PONTAVERT
LE BRUN	DAMIEN	MONTCEAU-LÈS-MINES
LUCAS	ERIC	ISSY-LES-MOULINEAUX
MARCEL	JEREMY	DIJON
PERSON	CEDRIC	LOMME
POULET	OLIVIER	MARIGNAS
POUSSINEAU	PAUL	LE REVEST-LÈS-EAUX
RIPAUD	FRANCK	SAUMUR
ROUSSEAU	JEAN-LOUIS	SAINT-QUENTIN
RUAULT	DIDIER	SAINT-THIBERY
SERRAT	PHILIPPE	BRIVE
SURAULT	FLORIAN	VILLIERS
TALON	PATRICK	LURE

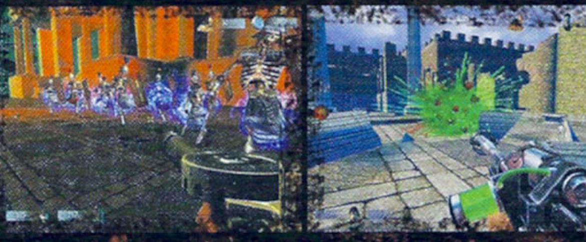
MI-HOMME MI-TITAN GUERRIER ULTIME

"Ça flingue et ça dessoude
à tout va."
Joystick

WILL ROCK

Les créatures de l'Olympe se déchaînent. Équipé d'un arsenal dévastateur, affrontez les minotaures, cyclopes et autres ennemis légendaires jusqu'au combat ultime : défier Zeus lui-même.

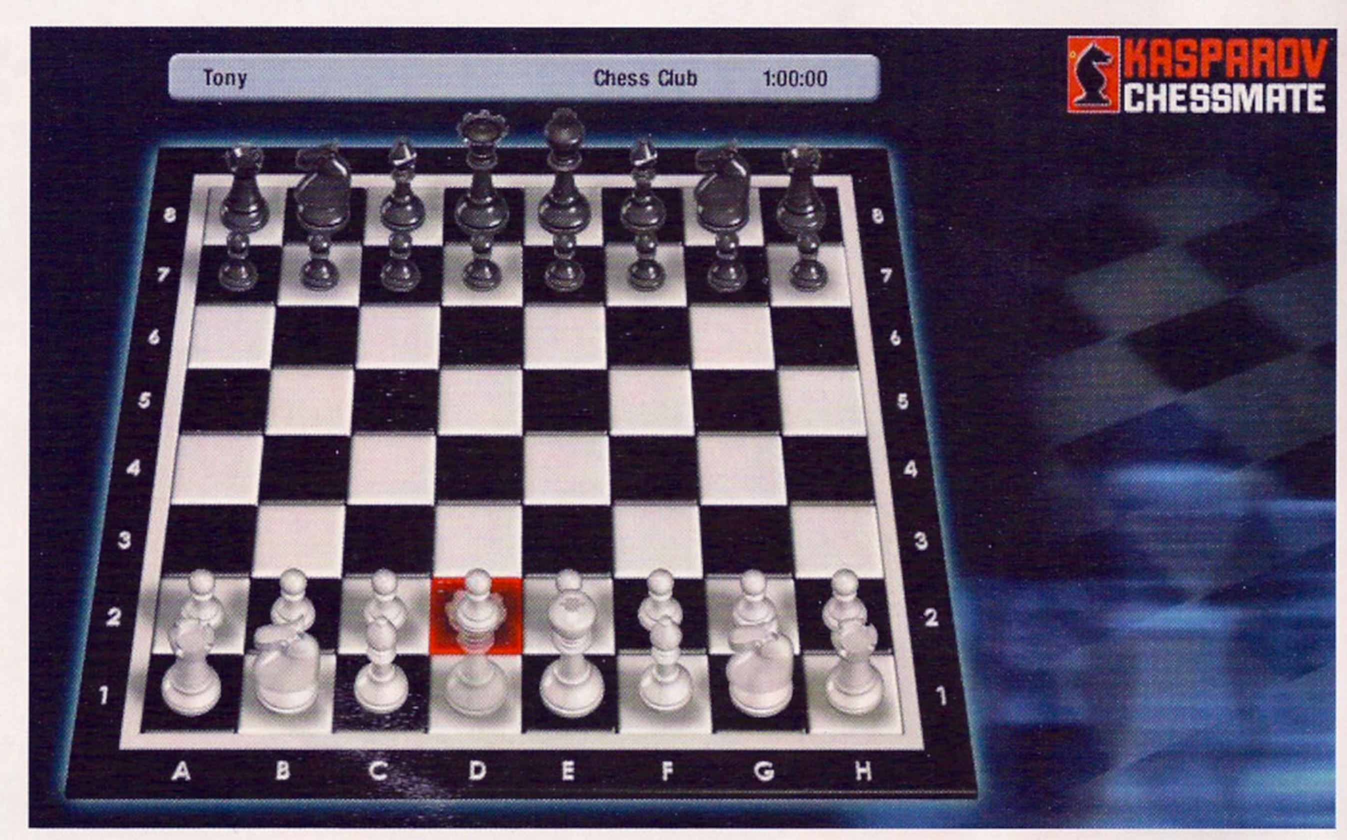
Libérez la fureur du Titan qui est en vous et envoyez-les tous brûler en enfer !



Play it On
ubi.com
www.will-rock.com







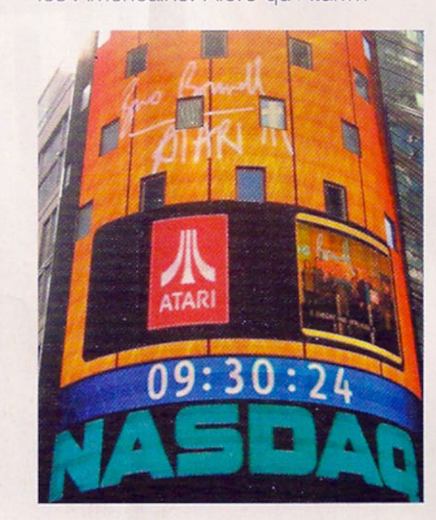
Kasparov Chessmate. Il revenait du froid

Impossible de faire l'impasse là-dessus, par respect pour tous les fans de jeux d'échecs ! La sortie de Kasparov Chessmate est prévue pour la fin du mois de juin. La caution du Maître ne semble pas masquer une coquille vide, puisque le programme s'articule autour du moteur Ruffian. *"L'un des plus puissants moteurs de jeux d'échecs actuellement disponibles"*, selon Mindscape, les distributeurs. De plus, Kasparov Chessmate permet de faire arbitrer sa partie selon le système de la Fédération Internationale des Echecs (FIDE)... Voire, au terme d'un long périple (gagner 3 championnats au Club d'Echecs de Kasparov), d'affronter le maître en personne ! Un bonus aussi important que le fait de pouvoir jouer ou transférer ses parties sur PALM et Pocket PC. On semble tenir un soft dur comme un roc ! Un grand roque !



Atari renaît. Du Tatou au Mont Fuji

Infogrames devient Atari. C'est sous ce titre qu'un communiqué de presse d'Infogrames nous annonce sa décision de changer de nom pour ses activités commerciales. Les prochains jeux de la gamme seront donc commercialisés sous la marque Atari. N'y voyez pas là un signe d'amour immodéré pour Pong ! Infogrames, qui réalise de très bons résultats outre-Atlantique, a en fait un gros problème : un nom totalement inconnu pour les Américains. Alors qu'Atari...



EN CHIFFRES

> **1 300**
C'est le nombre de nouveaux jeux dévoilés à l'E3 : 57,3 % sur consoles, 26,7 % sur PC.

> **20,3**
C'est la part des jeux d'Action, parmi les titres dévoilés à l'E3. Une catégorie "fourre-tout" !

EN BREF

Bloodlines. + de Vampire !



Témoin des bonnes relations d'Actision et Valve, Bloodlines, la suite de "Vampire : The Masquerade", se servira du moteur "Source" utilisé dans Half-Life 2. Compte rendu complet dans notre spécial E3 du mois prochain.

Superman. Il débarque en 2004

Dans la course à la licence pour le prochain film Superman, c'est Electronic Arts qui a décroché la timbale. A partir de 2004, EA devrait nous permettre d'incarner Clark Kent. Et peut-être après, les droits s'étendant aux suites.

Republic. Charters sur Novistrana



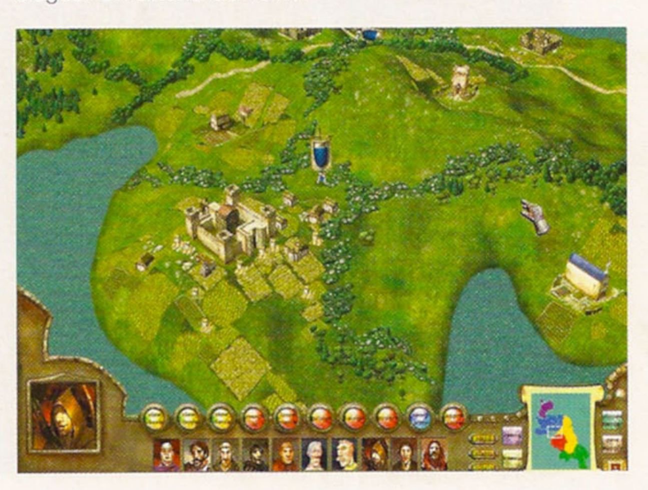
Nous lui avons consacré un reportage le mois dernier, c'est désormais chose faite. Le site officiel de Republic vient d'ouvrir. Pour un petit détour touristique, rendez-vous sur novistrana.com

Beyond Good and Evil. BG&E, késako ?

Ubi nous apprend que le projet BG&E de Michel Ancel s'appellera finalement Beyond Good & Evil. Décevant ! Il y avait plein d'autres possibilités... Bien Gaulée & Enivrante, Bon Gros & Endives... Quand on vous dit que la création est en danger en France...

Lords of the Realms 3. Dans la peau d'un seigneur

Impressions vient d'annoncer le troisième volet de sa série Lords Of The Realms. Le jeu nous mettra dans la peau d'un seigneur en charge de la gestion de ses vassaux. Autre possibilité : bâtir son propre château et attaquer les autres dans de gigantesques sièges. On attend de voir...



Worms 3D. Le hérisson distribue des vers

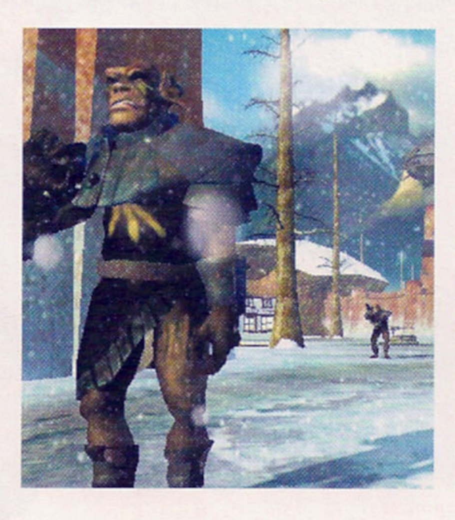
On ne le croirait pas avec ce titre, mais cette info sent plutôt bon. C'est en effet Sega Europe qui se chargera de la distribution du prochain Team 17 : Worms 3D. La création de Martyn Brown ne subira dans cet épisode aucun changement de gameplay par rapport à l'original, mais beaucoup de nouvelles armes. Encore plus de tactiques retorses pour mieux humilier son adversaire ! Prévision d'arrivée dans les bacs : automne 2003.



Tribes Vengeance.
Les tribus se vengent

Quand Irrational Games (à l'origine de System Shock 2 et de Freedom Force) déclare s'occuper d'un projet avec la franchise Tribes, ça nous interpelle ! Nous voici prévenus : Tribes Vengeance sera principalement axé sur le Solo. Aucune intention de révolutionner le côté *online* de Tribes qui sera toutefois présent. Comme on pouvait s'y attendre, le jeu est développé avec une version avancée du moteur d'Unreal. Plus intéressant : l'équipe s'est adjoint les services de l'auteur du mod Team Rabbit 2 pour Tribes 2, Michael "KineticPoet" Johnston. Nous aurons largement l'occasion de revenir sur ce projet... Tribes Vengeance est en effet prévu pour fin 2004 !

Armed and Dangerous.
Encore un jeu de Bruty !

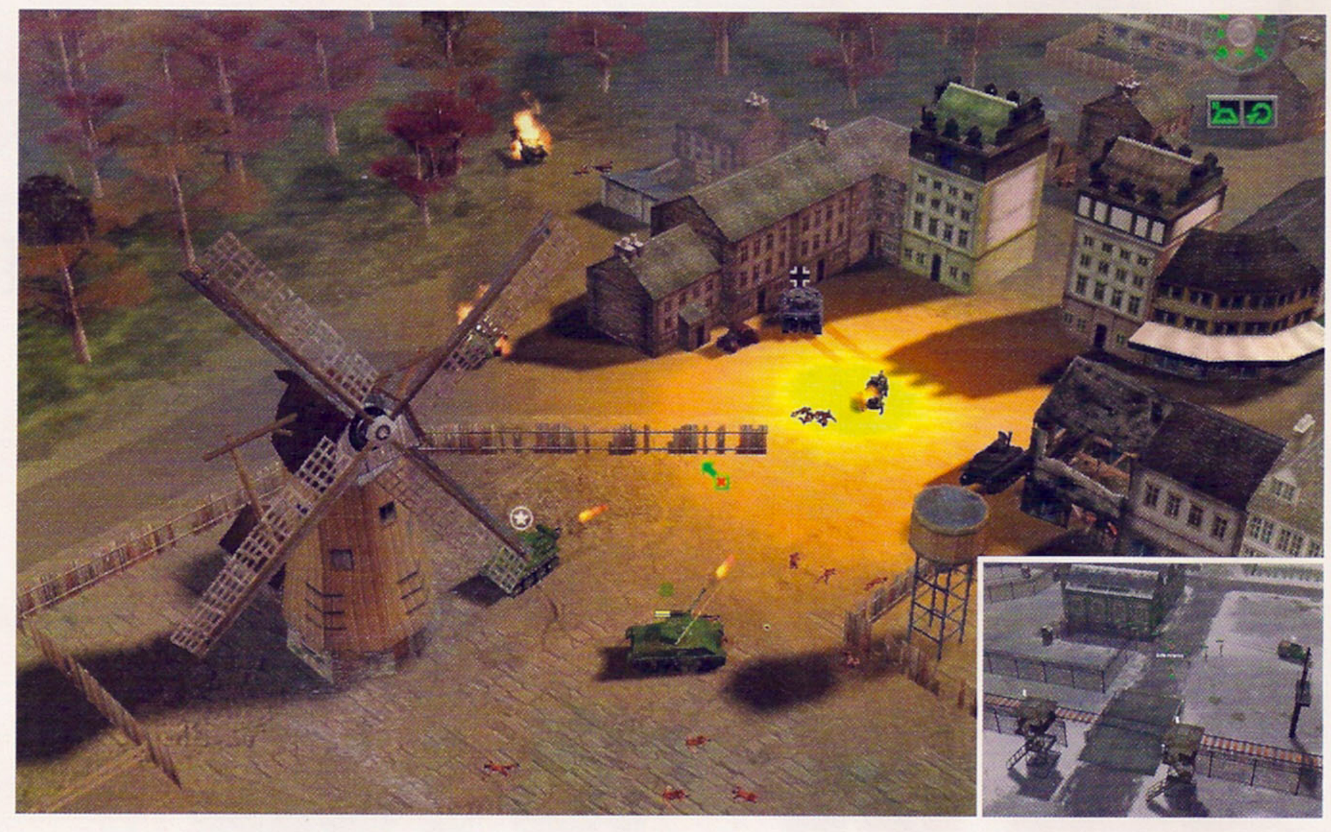


Lorsque d'anciens de Shiny avaient fondé PlanetMoon Studios et dévoilé Giants : Citizen Kabuto, beaucoup avaient cru reconnaître la marque des grands. Il ne se trompaient pas puisque PlanetMoon évolue au moins le temps d'un projet, sous la bannière LucasArts. Armed and Dangerous nous proposera d'amener Roman et sa bande de joyeux criminels vers une quête impossible. Comme d'habitude avec PlanetMoon, l'ambiance est décalée. On vous en dira plus très bientôt puisque Nick Bruty et son studio de Santa Monica comptent parmi nos développeurs favoris.

Silent Hill 3.
L'horreur des portages

Les adaptations de jeux consoles sur PC sont souvent une horreur. Konami nous l'a rappelé depuis quelques mois. La société entend bien rompre avec cette tradition. Ainsi, Silent Hill 3 PC prévu pour octobre 2003 devrait être adapté sous la tutelle de son créateur, Akira Yamaoka. Les premiers écrans sont plutôt satisfaisants. L'horreur devrait donc envahir vos petites têtes, et ça, on s'en réjouit !





WWII : Frontline Command. Le retour des Bitmap

Pour repérer les vieux cons dans les soirées réseau, rien de mieux que de lancer un nom : "*bitmap brothers*". Et alors, bande de jeunes cons, nous vous répondrons "*Speedball*", "*Cadaver*", "*Gods*" ou encore "*Chaos Engine*" ! Pas touche aux Bitmap ! S'ils ont perdu de leur superbe depuis la période Amiga, leur dernière production WWII : Frontline Command, un jeu de stratégie temps réel, déboulera en France au mois de septembre. On suit l'affaire…

Farenheit. David Cage mène l'enquête

S'il n'était jamais vraiment parti depuis "Omikron – The Nomad Soul", David Cage et son équipe de Quantic Dream semblaient hiberner depuis quelque temps. Bonne nouvelle : leur projet Farenheit est annoncé chez Vivendi. Prévu pour l'année prochaine, le thriller se présente comme une communion avec le cinéma, forte d'une interactivité inédite. Seules infos sur le scénario, ayant New York pour toile de fond : vous vous glissez dans la peau de l'auteur d'un crime sans mobile qui est poursuivi par deux flics. Y aurait-il des forces mystérieuses là-dessous ? En attendant d'en savoir davantage, admirons les toutes premières images !





Logos et sonneries en direct par SMS



1 Rédigez un message SMS en tapant COMMANDER suivi d'un espace puis de la REFERENCE du logo ou de la sonnerie de votre choix.
EX. : COMMANDER UNIFLOW

2 Envoyez votre SMS à Nokia au :
2 10 10 si vous êtes client Bouygtel
80 111 si vous êtes client Orange
2 10 11 si vous êtes client SFR

3 Recevez directement sur votre téléphone Nokia le logo ou la sonnerie commandée et enregistrez le logo ou la sonnerie sur votre mobile en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.

Sonneries

TV-CINÉMA	Références
The Benny Hill show	BENNYHIL
La quatrième dimension	TWILIGHT
Star Trek	STARTRMO
La panthère rose	PINKPANT
Maya l'abeille	MAYALABE
Buffy le Vampire	BUFFY2
Star Wars	STARWARS
La marche impériale	EMPIRE
L'agence tout risque	ATEAM
Le flic de Beverly Hills	AXELF
James Bond	BOND
Les dents de la mer	JAWS50
Starsky & Hutch	STARSKY61
Magnum	MAGNU
Inspecteur Gadget	GADGET
Le Parrain	GOD1
2 flics à Miami	MIAMIVIC11
Halloween	HALLOWEE58
Wake up (from Matrix)	WAKEUP39
Woody Woodpecker	WOODYWOO
Mission Impossible	MISSIONI
Le Muppet show	MUPPETSH
Ghostbusters	GHOSTBUS
La famille Addams	ADDAMSFA
Ma sorcière bien aimée	BEWITCHED
Happy days	HAPPYDAYS
K2000	KNIGHTRI
Macgyver	MACGYVER
Les Schtroumfs	SMURFS61
L'Exorciste	TUBULAR
Chapi chapo	CHAPICHA
Capitaine Flam	CAPITAIN
La croisière s'amuse	LOVEBOAT1
Albator	ALBATOR

RAP-R&B	Références
In Da Club	INDACLUB2
I need a girl	INEEDAGI
Lose yourself	LOSEYOUR
Qui est l'exemple ?	QUIESTLE
Block party	BLOCKPAR
Without me	WITHOUTM
T.D.S.I.	TDSI
Dilemma	DILEMMA
Qu'est-c'tu fous cette nuit ?	QUESTCTU
591	591
Because I got high	BECAUSEI
Street life	STREETLI
Stan	STAN
Bad boy for life	BADBOYFO
03' Bonnie & Clyde	BONNIECL
Miss California	MISSCALI
Hey sexy lady	HEYSEXYL
The real slim shady	REALSLIM

TECHNO-DANCE	Références
American Life	AMERLIFE
Feel	FEEL
Sorry seems to be the...	SORRYSEE
Not gonna get us	NOTGONNA
Chihuahua	CHIHUAHU
Just like a pill	JUSTLIKE
Cheeky song	CHEEKYSO
The Ketchup song	ASEREJE
Dirrty	DIRRTY
He's unbelievable	HESUNBEL
Y. M. C. A.	YMCA53
Die another day	DIEANOTH
I will survive	IWILLSUR
I begin to wonder	IBEGINTO
Stach stach	STACHSTA

BEST OF	Références
Bump, bump, bump	BUMPBUMP
Les Simpsons	SIMPSONS14
Jenny from the block	JENNYFRO
Plantation	PLANTATI
Entre nous	ENTRENO
Alphonse Brown	ALPHONSE
What's luv ?	WHATSLUV
Paris Latino	PARISLAT
All the things she said	SAID
Les bronzés font du ski	BRONZES

ROCK-POP	Références
Sk8er boil	SKATERBO
Complicated	COMPLIC
Somewhere I belong	SOMEWHE
J'ai demandé à la lune	JAIDEMAND
Des mots qui résonnent	DESMOTSQ
Au soleil	AUSOLEIL
Que je t'aime	QUEJETAI
Marie	MARIE
Manhattan - Kaboul	MANHATTA
J'en ai marre	JENAIMAR
Ma liberté de penser	MALIBERT
Le chemin	LECHEMIN
Clint Eastwood	CLINTEAS
Thunderstruck	THUNDER
Smooth criminal	SMOOTHCA
Tainted love	TAINTEDL
Original prankster	ORIGINAL
L'aventurier	LAVENTUR
Johnny B. Goode	JOHNNYBG
Sweet home Alabama	SWEETHOM
Smoke on the water	SMOKEONW
How you remind me	HOWYOURE
We are the champions	CHAMPION

NOUVEAU !

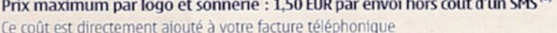
Toujours avec toi !
...à télécharger sur ton Nokia 3410.



- Envoie NOKIA 32 par SMS au 31 000[3]
- Chope chaque semaine les tous derniers tops des logos, sonneries et jeux, directement sur ton Nokia 3410 !
- Fais ton choix... commande... et gagne peut-être un Nokia 3650

Prix maximum par logo et sonnerie : 1,50 EUR par envoi hors coût d'un SMS[1]
Ce coût est directement ajouté à votre facture téléphonique (ou déduit de votre recharge prépayée), tout comme le coût d'envoi du SMS.

Ces logos et sonneries sont compatibles avec les téléphones Nokia uniquement :



- les fonds d'écran sont compatibles avec les téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510.
- les logos opérateurs et les sonneries sont compatibles avec les téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 3210, 6110, 6130, 6150, 5210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 7650, 8810, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9110i, 9210, 9210i.

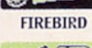
Fonds d'écran



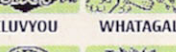




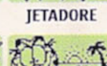








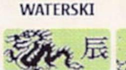
















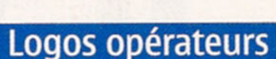




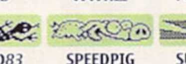
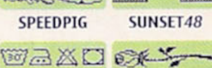


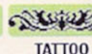

FIEHEART	JTKR	DAGGER
COOLCAR2	TROPIC	FIREBIRD
MARTINIS	LIPS	CABRIOLET3
ILUVYOU	WHATAGAL	DOG001
PEACE10	HAIRY	JETADORE
MANQUES	GARP227	GARP232
ANUBIS	RONIN	ODIN
TRIB02	WATERSKI	MERMAI
DRACO	DRAGONY	SURFER94
DUDE	SURFERS	CAT003
JARJAR	TIGERY	ULF

Logos opérateurs



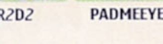






UNIFLOW	MYBABE	FLOWPOW
YODA	CHINADR	NOKIA1
CUPID	WWHI1	FOXFOX83
LIZARD83	SPEEDPIG	SUNSET48
HEARTS41	WASHING	ROSE1
SURFER8	CABRIOLET	TATTOO
FASTLOGO	R2D2	PADMEEYE

www.nokia.fr





Eric : "J'aime ce jeu. Je ne sais pas pourquoi, mais j'aime ce jeu !"

L'avenir du sport, c'est eux ! La fédération sensibilise les minots pour créer une génération de "beach socceux".

Une belle brochette de déconneurs pour essayer de nous parler sérieusement d'un sport délirant !

David Gallego, le "big boss". Moins rock'n'roll que les Cantona, mais bien sympa quand même...

IDÉAL POUR UNE PARTIE RAPIDE ENTRE POTES !

Il va y avoir du

LE 24 AVRIL, MARSEILLE, HAUT LIEU DU BEACH SOCCER, ACCUEILLAIT UN DE JEUX VIDÉO. AVEC, EN PRÉLUDE, UN MATCH ENTRE LA FRANCE D'ERIC

Certains auraient tué père et mère pour rallier Marseille et côtoyer un court instant Eric et Joël Cantona. Deux fans de Beach Soccer devant l'Eternel, depuis qu'ils ont découvert ce sport au Brésil. Deux figures de proue, porteuses de la bonne parole... D'autres n'en avaient rien à foot du foot, mais ils se sont tout de même rendus dans la cité phocéenne pour faire bisquer leurs petits camarades. Mal leur en a pris !

Ah, Marseille ! Son soleil, son sable, ses vedettes... Mais avant tout, du taf'. Pro Beach Soccer débarque cet été sur vos PC, alors mieux vaut réviser. Un terrain de 37 mètres sur 28, 3 périodes de 12 minutes, jamais de match nul entre les 2 équipes de 5 joueurs, avec environ un but toutes les 2 minutes. Et surtout, ça se joue pieds nus. Mieux vaut avoir des harpions en béton. Comme l'a dit Canto durant la présentation officielle qui précédait le tournoi, il s'agit d'un sport à part entière. Physique !

Le jeu le retranscrit tel qu'il est, avec son esprit et ses singularités. Beaucoup d'acrobaties, de fun... Jamais de prise de tête, même quand un gars travaillant pour la concurrence t'explose le petit doigt. Tu rigoles, tu prends des photos en souriant. Résultat : tournée de coups de soleil pour tout le monde, et arrivée devant le jeu, bien cassés. Développé par PAM à qui l'on doit le calamiteux Ronaldo V-Football sur PSX, on peut dire qu'ils se sont bien acquittés de leur tâche cette fois-ci.

Graphiquement, le jeu est splendide, seul le sable "bump-mappé" fait peine à voir compte tenu de son manque de relief. Les footballeurs connus sont parfaitement reconnaissables, même s'il y a un bandana de trop pour Canto. Les animations étant issues de séances de "*motion capture*" avec les joueurs espagnols Amarelle et Ricardo, on a droit à des athlètes très bien modélisés, et qui bougent à merveille. Un jeu 100 % arcade où se mêlent

sport !

TOURNOI EUROPÉEN ENTRE TESTEURS CANTONA ET L'ÉQUIPE D'ITALIE...

jonglages et cacahuètes, pour aller avec le pastis ou dans la lucarne.

En enchaînant des actions de génie, vous atteindrez peut-être l'état de grâce, durant lequel toute l'équipe augmente ses capacités. Bien fun, donc ! Evidemment, on retrouve les modes classiques : Championnat, Entraînement, Parties rapides... Et les commentaires varient selon la ville où se déroule les matches. Rio, Marseille, Venice Beach, Bangkok... De jour comme de nuit ! Point fort : à Marseille, l'accent chantant du vieux port est de la partie. Caricatural ? Non, bien senti !

Jérôme

ÉDITEUR : Wanadoo
DÉVELOPPEUR : PAM
GENRE : Arcade
SORTIE : été 2003
SITE : www.beachsoccer-game.com

La patate. Le jeu permet de frapper comme un fou pour lever la balle !

Cameroun. Les "Camers" marchent fièrement, même dans le sable.

Stars. C'est aussi l'occasion de revoir d'anciennes étoiles du foot, comme Pascal Olmeta.



EXCLUSIVITE

JEDI KNIGHT : JEDI ACADEMY



Le Rancor.
Ce monstre ô combien mythique de l'univers "Star Wars" jouera un rôle prépondérant dans Jedi Knight : Jedi Academy.

Avez-vous l'étoffe d'un Jedi ?

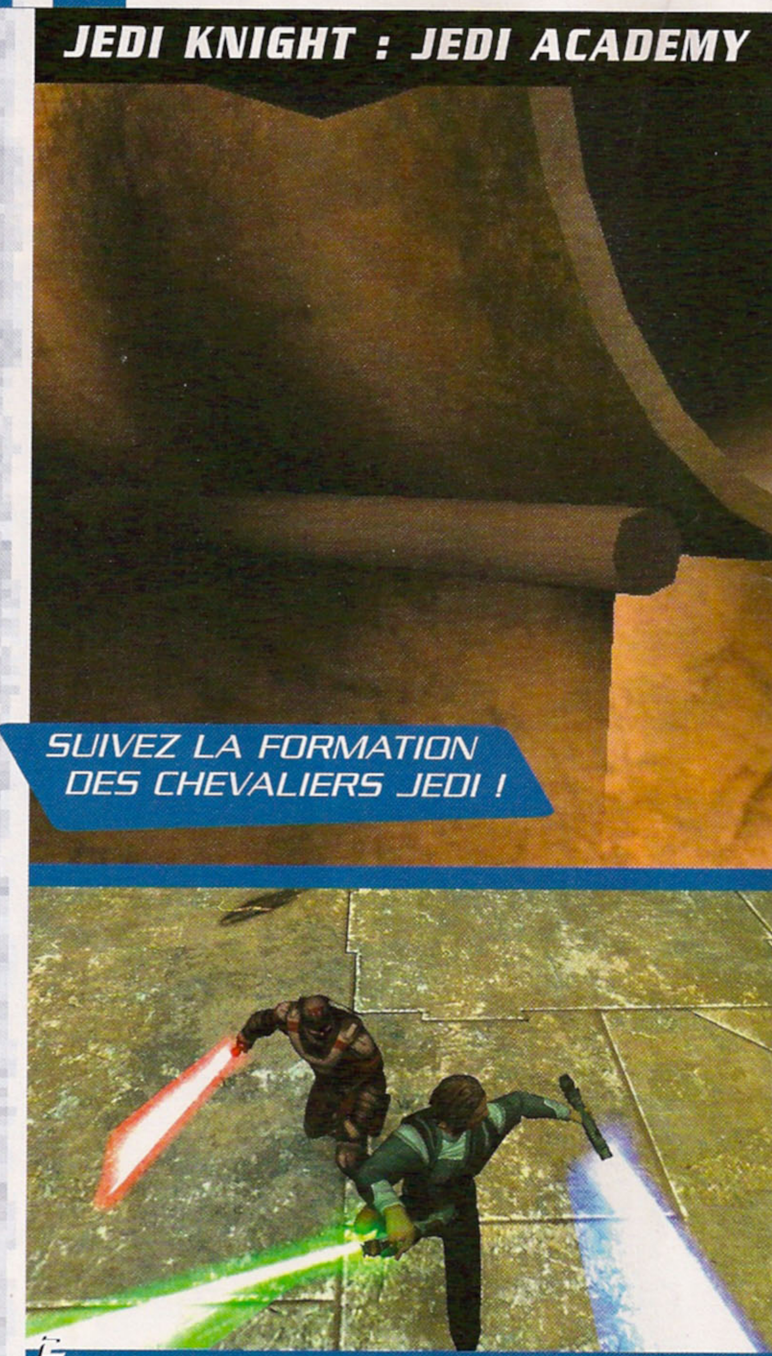


UN NOUVEAU JEDI KNIGHT EST TOUJOURS UN ÉVÉNEMENT À PART. QUI N'A JAMAIS PASSÉ QUELQUES NUITS BLANCHES À UTILISER LES POUVOIRS DE LA FORCE ? VOILÀ POURQUOI NOUS VOUS PRÉSENTONS EN EXCLUSIVITÉ LE TOUT DERNIER CHEF-D'ŒUVRE SIGNÉ LUCASARTS !

Le Taun-taun. Le moyen de locomotion idéal pour se déplacer sur Hoth. Enfin, quand on n'a pas de Snowspeeder...

EXCLUSIVITE

JEDI KNIGHT : JEDI ACADEMY



SUIVEZ LA FORMATION DES CHEVALIERS JEDI !

QUESTIONS A... GRAHAM FUCHS

DES COMBATS INCROYABLES !

Graham Fuchs est le producteur de Jedi Academy. Habituellement, il reste muet comme une tombe. Pas facile dans ces conditions de faire une interview constructive.

Gen4 : Pouvez-vous nous dévoiler l'histoire de Jedi Academy ?
Graham Fuchs : Juste après avoir créé l'apparence de son Jedi, le joueur devient étudiant à l'académie de Luke Skywalker. Lors d'une mission de routine, il découvrira qu'un complot mettant en péril toutes les galaxies se trame dans l'ombre.

Gen4 : Quand avez-vous commencé le développement et sur quels points vous êtes-vous attardés ?
G. F. : Nous nous sommes mis au travail tout de suite après la sortie de Jedi Outcast. Du point de vue du joueur, il devait avoir beaucoup plus de décisions à prendre : son physique, sa personnalité, le design de son sabre et les missions à remplir. Et en ce qui concerne le gameplay, nous avons particulièrement fait attention à l'importation des nouveaux sabres, et aux nouveaux pouvoirs disponibles.

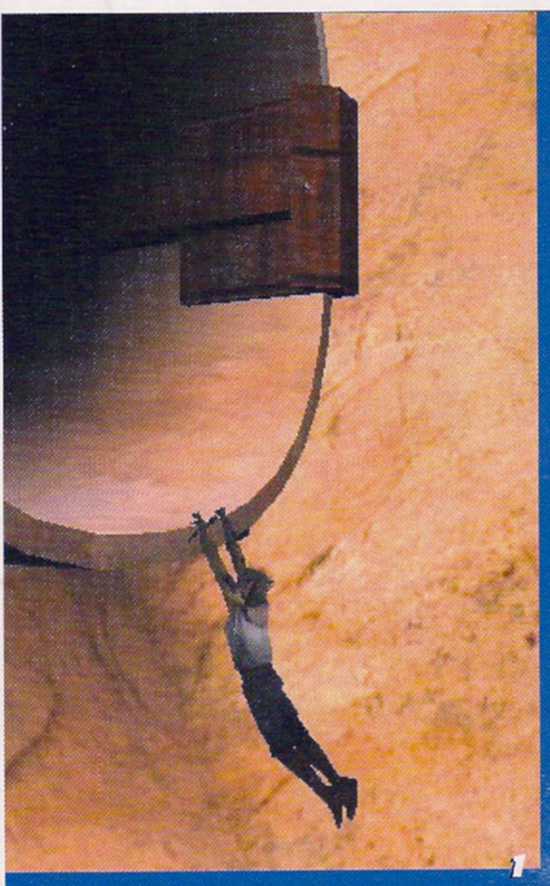
Gen4 : Sous quel angle a été abordé le Multi ?
G. F. : Nous avons gardé les modes qui plaisaient le plus aux joueurs, et en avons ajouté d'autres. Nous communiquerons là-dessus plus tard.

Gen4 : Quel a été le moment le plus délicat ?
G. F. : C'est toujours la sélection des éléments que l'on incorpore dans le jeu, et tous ceux que l'on met de côté.

Gen4 : De quel aspect êtes-vous le plus fier ?
G. F. : Les nouveaux sabres laser sont vraiment fantastiques. Vous pouvez faire les mêmes choses que dans les films, et même plus !

Gen4 : Cette année, il y a d'autres produits Star Wars, comme Kotor ou Galaxies. Voyez-vous les autres développeurs et cela génère-t-il une certaine émulation ?
G. F. : Notre principale source d'inspiration est la continuité de notre dernier titre. Nous prenons les éléments que les gens ont appréciés dans Jedi Outcast, et nous les améliorons. Les acrobaties, les nouveaux sabres... Tout ça pour des combats incroyables ! Au départ, nous essayions de faire un simulateur de Jedi !

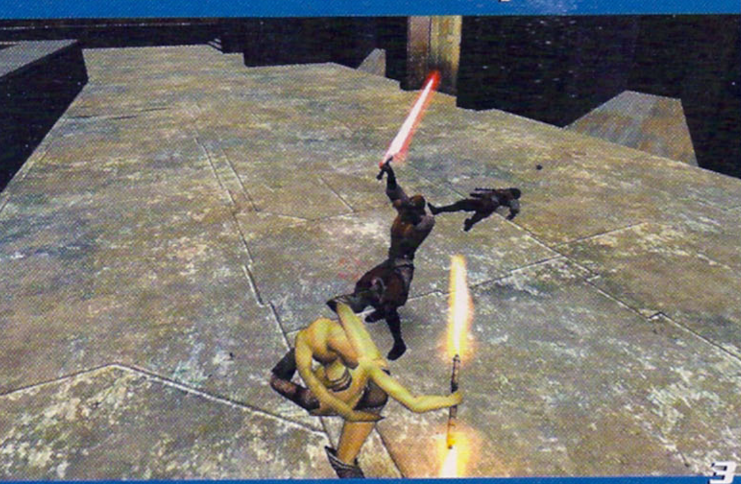
Depuis plus de vingt ans, les jeux estampillés "Star Wars" envahissent nos moniteurs. Tous supports confondus, on doit approcher les 80 titres maintenant. Et pourtant, à l'origine, le pari était plutôt osé ! Lorsque Dark Forces débarque sur PC, en 1995, nous n'en sommes qu'aux balbutiements des FPS (First Person Shooter), même si Doom a déjà fait quelques émules... Les fans attendent un jeu d'aventure "à la Indiana Jones", et c'est un jeu d'action qui arrive ! **La presse est unanime, le public suit...** C'est une tuerie ! Et deux ans plus tard, déboule Jedi Knight : Dark Forces II. Suivi, peu de temps après, d'un add-on, Mysteries of the Sith. La force de ce jeu réside dans un ensemble de vidéos superbement réalisé pour la campagne Solo, la possibilité d'opter pour le côté obscur, et un mode Multi génialissime. Mais depuis Jedi Knight II : Jedi Outcast, plus rien ! Et voilà que Jedi Knight : Jedi Academy se profile à l'horizon.



1 Comme dans les films. Ce sera tout aussi spectaculaire.

2 Un petit feu d'artifice. Quand une famille Jedi est de sortie, ça illumine les rues !

3 Deux sabres. Depuis l'Episode 2, c'est à la mode.

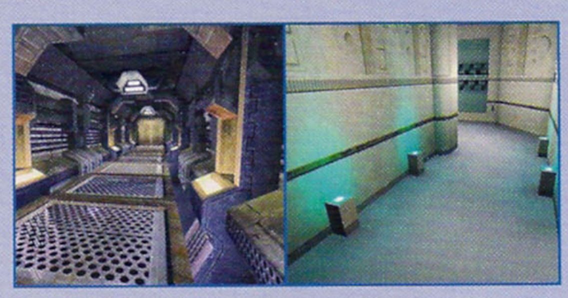




COMPARATIF ACADEMY - OUTCAST

Bien que les outils techniques soient à peu près les mêmes, le rendu des images est bien plus beau.

A tous les niveaux ! Les screens de Jedi Academy sont à gauche, celles de Jedi Outcast, à droite.



Les intérieurs. Toutes les textures (sol, murs) sont aujourd'hui beaucoup plus détaillées.



Les extérieurs. L'enchevêtrement des blocs composant une montagne est très réaliste.



Les personnages. Le nombre de facettes est plus élevé, et les ombres, plus travaillées.

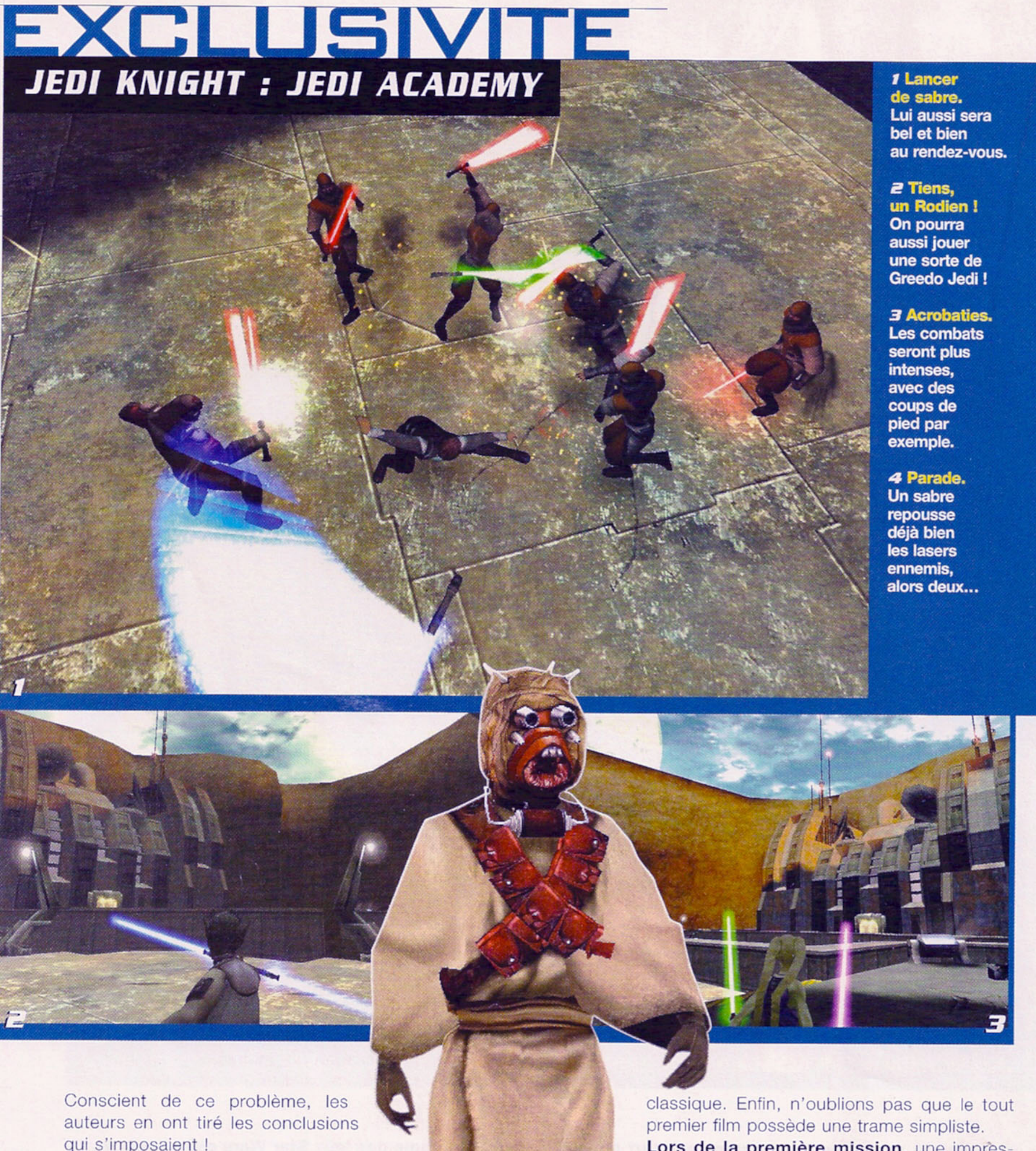
Jedi Knight est devenue une gamme à part entière, les numéros qui lui étaient affublés ont été abandonnés... Et les dates de sortie ne sont plus aussi espacées qu'avant. Ce tout petit détail peut s'avérer inquiétant quant à la qualité du produit ! Souvenez-vous de la série des Monkey Island ! Petit bémol à cette comparaison facile : les jeux d'aventure n'ont strictement rien en commun avec les titres 100 % action, aussi scénarisés soient-ils. Et contrairement à un Jedi Outcast, Academy semble déjà apporter son lot de nouveautés intéressantes.

La chronologie des jeux Star Wars est complexe. Un petit rappel s'impose. Jedi Academy se déroule juste après Jedi Outcast, dont l'histoire débutait quelques années après Dark Forces II. Pour les puristes, ça se passe dix ans après la bataille d'Endor. Luke a créé son académie sur Yavin 4, et Kyle Katarn s'y repose. Cette fois, vous n'incarnerez plus le héros des précédents opus, mais un quelconque disciple. Avant de commencer, il vous faudra donc saisir votre nom et définir votre apparence (race, genre, visage...), comme dans un jeu de rôle. Puis on passe aux travaux manuels !

Forgez vous-même votre sabre et, au fil de votre progression, diverses possibilités s'offriront à vous : maniement d'un double sabre "à la Darth Maul", combat avec un sabre dans chaque main.... Le fait de commencer directement chez Luke n'est pas anodin. Beaucoup de joueurs avaient reproché à Jedi Outcast de ne permettre l'utilisation des pouvoirs... qu'au sixième niveau.

EXCLUSIVITE

JEDI KNIGHT : JEDI ACADEMY



1 Lancer de sabre. Lui aussi sera bel et bien au rendez-vous.

2 Tiens, un Rodien ! On pourra aussi jouer une sorte de Greedo Jedi !

3 Acrobaties. Les combats seront plus intenses, avec des coups de pied par exemple.

4 Parade. Un sabre repousse déjà bien les lasers ennemis, alors deux...

Conscient de ce problème, les auteurs en ont tiré les conclusions qui s'imposaient !

Academy sera un FPS assorti d'une campagne dynamique. Et ce qualificatif prend tout son intérêt avec les pouvoirs des Jedi. En fonction du déroulement de votre apprentissage, vous serez propulsé dans des missions permettant de tester vos nouvelles connaissances, et d'améliorer ainsi vos aptitudes.

L'histoire paraît assez classique. Pendant que vous effectuerez des missions de routine, une bande de hors-la-loi sèmera la zizanie dans toute la galaxie, allant même jusqu'à menacer son existence. Là, il ne s'agit plus d'une planète, comme Alderaan, mais de tous les systèmes connus. L'enjeu est certes de taille. Mais il reste classique. Enfin, n'oublions pas que le tout premier film possède une trame simpliste.

Lors de la première mission, une impression risque de vous gagner : celle de vous retrouver, quelques années plus tard, devant un nouvel "Outcast", dont le scénario était extrêmement riche. Les deux titres seront cependant très différents. Mais quelle que soit la question, l'équipe de développement n'est jamais très bavarde.

Chez LucasArts, on a toujours peur de prononcer le mot de trop, une hantise digne des plus belles années du ministère de la Communication sous Staline. Lisez l'interview pour vous en rendre compte. Chaque terme est pensé, pesé et soupesé. Cela dit, on a cependant pu dénicher quelques bribes d'information.

L'ensemble du jeu devrait être beaucoup plus musclé et posséder des énigmes moins pesantes.

PASSEREZ-VOUS DU CÔTÉ OBSCUR DE LA FORCE ?



Les surprises étaient déjà nombreuses dans Jedi Outcast. Mais pas de ce calibre !



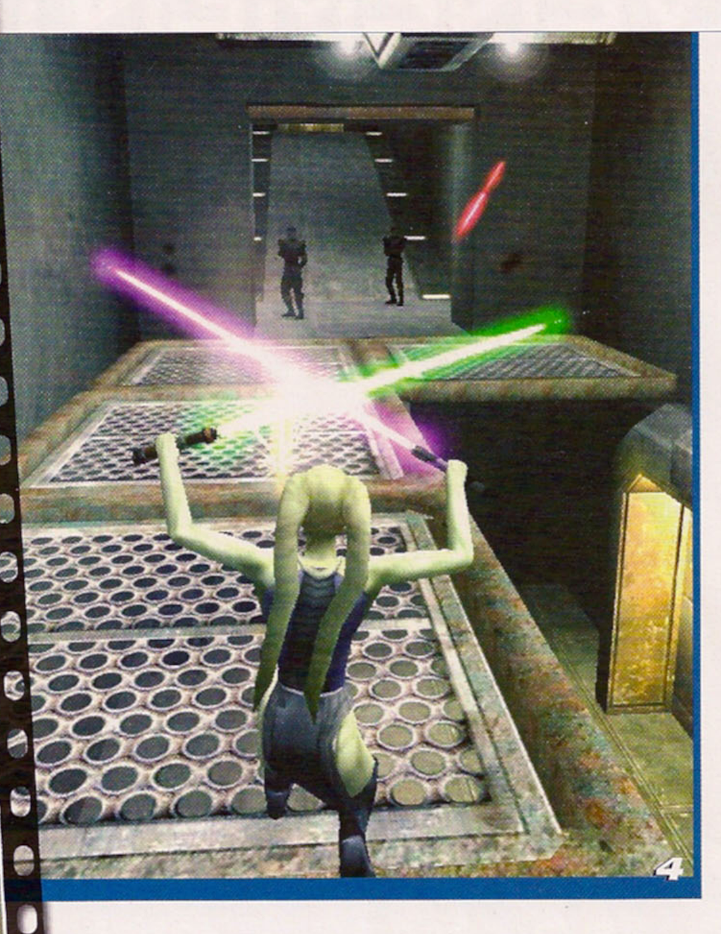








La mission semblait simple... Mais ce n'était qu'une impression ! En fait, il fallait retrouver des prisonniers républicains, et les libérer. Classique ! Mais comme de temps en temps, la taille compte, le bruit des pas permettait d'anticiper la venue d'un gros ennemi. Autant affronter un AT-ST avec un simple blaster !



Ainsi, les combats au sabre s'apparenteront plus à un Tekken qu'à un Pirates ! Ce n'est pas un jeu de baston au sens propre du terme, mais il se pratiquera un peu de la même manière... Vous pourrez vous acharner sur les boutons et gagner, mais vous pourrez également enchaîner des phases parfaites, très semblables finalement à des combos.

En parlant de combos justement : maintenant, les pouvoirs seront cumulables. Il sera possible de lancer deux sorts simultanément ! Cela correspond un peu à de nouvelles aptitudes. Il en existera des inédites, mais les auteurs ne veulent pas trop en parler, pas plus que des armes, des races (les Twi'lek sont tout de même pressentis), des nouveaux coups de sabre... Mais il serait question de drainage (possibilité de prendre des points de vie à un adversaire).

La donnée la plus intéressante reste le choix entre le côté obscur et le côté... clair. Non pas en fonction de vos actions, comme dans Dark Forces II, mais selon vos choix concernant vos différentes aptitudes. Il y a fort à parier que les sorts lancés par les Jedi du côté obscur seront plus efficaces à un niveau plus bas, mais que ceux des "gentils" s'avèreront dévastateurs à un haut niveau. Comme souvent !

La plupart des personnages et certains niveaux sont d'ores et déjà terminés. Le travail sur le gameplay commence. Il reste donc pas mal de temps aux développeurs pour fignoler le jeu dans tous les sens... Et ne pas décevoir les fans de la plus réussie des séries !

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : LucasArts
GENRE : Action
SORTIE : fin 2003
SITE : www.lucasarts.com/products/jediacademy/



Une anno gigante

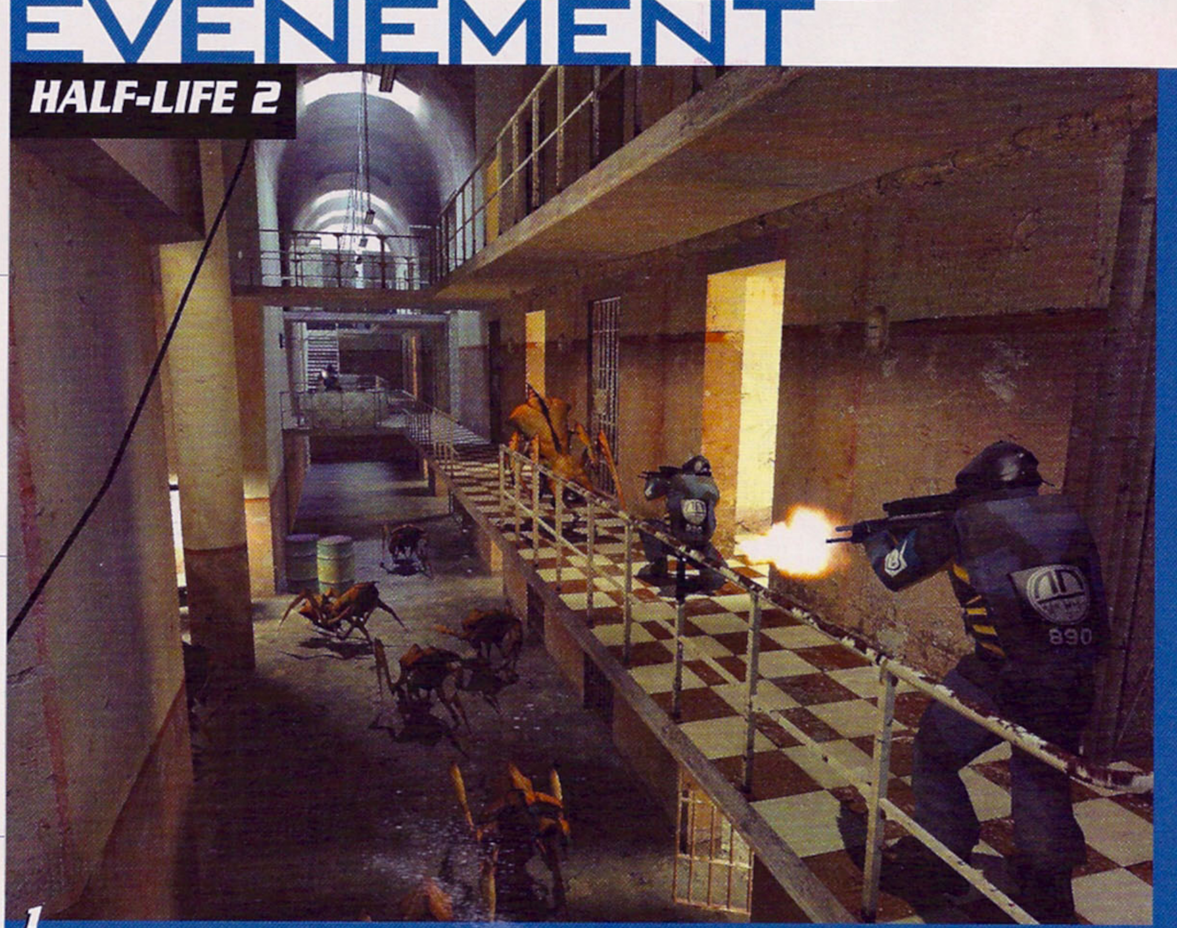
IMAGINEZ LE CHOC ! LA SUITE D'HALF-LIFE EST ANNONCÉE POUR LA FIN DE L'ANNÉE. ET C'EST DOUG LOMBARDI, LE DIRECTEUR MARKETING DE VALVE, QUI NOUS DÉVOILE CE JEU EN DÉTAIL !

Sci-fi.
Ce gigantesque Alien nous fait penser à *La Guerre des Mondes* de H.G. Wells.

nce
sque !

EVENEMENT

HALF-LIFE 2



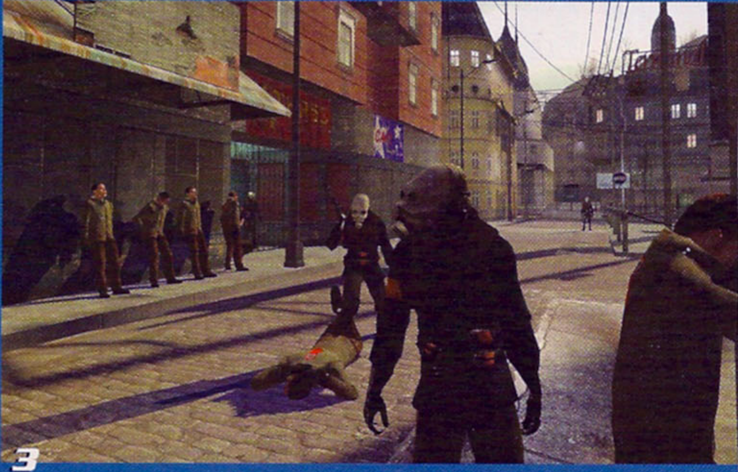
1 Révolte. La qualité des textures dans cette reconstitution d'Alcatraz laisse bouche bée.

2 Arachnides. C'est dans une ambiance à la Starship Troopers que nous plongent certaines scènes.

3 Emeute. Les patrouilles et contrôles dans City 17 donnent parfois lieu à des interrogatoires sur le vif plutôt musclés !

4 Technique. Le rendu de cette scène est incroyable. Admirez les effets d'eau !





Au début des années 90, Sierra devait racheter id Software, développeur de Quake. Un deal qui ne s'est jamais fait en raison d'un désaccord de quelques centaines de milliers de dollars. A l'époque, Ken Williams, fondateur de Sierra, cherchait tout de même à ajouter un Quake-like à son catalogue. Et ne pouvant s'offrir le hit original, il devait donc se résoudre à faire un sacré pari : signer Quiver. Sous ce nom de code se cache en fait le premier jeu de Valve, un nouveau studio fondé par Gabe Newell et Mike Harrington, deux vétérans de la programmation chez Microsoft. Bref, deux millionnaires selon l'équation "plus de dix ans à Seattle = pactole".

Ces nouveaux venus dans l'industrie du jeu, en plus de leur assise financière, possèdent un autre avantage : connaître Michael Abrash, un génie du code, un ancien de Microsoft parti chez id Software quelques années auparavant. L'amitié qu'ils partagent leur permettra de signer la licence du moteur de Quake-like, devant John Carmack – fondateur d'id Software – et quelques autres pontes plutôt méfiants. Le reste de l'histoire, vous la connaissez... Ce Quiver rebaptisé entre-temps Half-Life (HL1) redéfinira carrément le genre lors de sa sortie en novembre 1998.

Avec le recul, le pari de Ken Williams ressemble aujourd'hui à un sacré coup de flair... Plus de sept millions d'exemplaires vendus à travers le monde (dont 200 000 en France) ! Et même si Valve n'en est qu'à son deuxième jeu, beaucoup de choses ont changé. Les relations avec Sierra, tout d'abord. Le développeur et l'éditeur ne se parlent plus. Dans les couloirs, on murmure même que Valve souhaiterait partir.

Activision aurait toutes ses faveurs d'ailleurs, grâce notamment à son programme privilégié pour les développeurs. Petit problème : les contrats signés par le passé et la propriété de la marque "Half-Life" revendiquée par Vivendi, propriétaire de Sierra. Quelle que soit l'issue





DES ACTEURS VIRTUELS

La notion d'acteurs virtuels est importante pour Valve. Rappelons qu'avec Half-Life, Gabe Newell et son équipe voulaient tout d'abord construire un jeu autour d'une histoire, et non l'inverse. C'est ce que nous explique Doug Lombardi : *"Les gens nous ont donné un gros feedback sur les personnages de Half-Life 1. Pour la suite, Ken Birdwell* (ndlr : programmeur à la base du système de skeletal animation) *a réalisé un superbe boulot en donnant vie au casting d'H-L 2, grâce notamment à un système d'animation faciale qui rivalise avec ce qui se fait dans l'industrie du cinéma. Ces personnages sont capables de vous donner une information sans prononcer un mot."*

Alyx Vance, l'émotion à fleur de peau



de cette brouille, le divorce semble bel et bien consommé : Half-Life 2 est présent à l'E3, mais sur le stand ATI. Au moment où nous écrivons ces lignes, le service de presse de Vivendi n'a même aucune info sur le jeu !
Doug Lombardi, Directeur Marketing de Valve, est bien informé, lui. Il a même accepté de nous le présenter avec le rendez-vous de Los Angeles. Il nous raconte comment le projet "Half-Life 2" a vu le jour juste après la finalisation du premier épisode, et précise qu'une grande partie de l'équipe de HL1 travaille sur sa suite. Pour atteindre le but défini en termes d'animations et d'intelligence artificielle, l'équipe est même passée de 18 à 30 personnes.
Un collectif au service d'une seule tâche : *"s'arracher pour produire une suite qui mette la barre plus haut, et ne pas se contenter de repondre des moments ou des styles de gameplay identiques à l'original"*. Le ton est donné : "Half-Life 2" ne ressemblera à rien de ce que

EVENEMENT



HALF-LIFE 2

1 Acteurs. Eli et Alyx Vance sont deux des nouveaux PNJ que l'on rencontrera dans le jeu. Cette dernière a perdu son père lors des événements de Black Mesa, et est bien décidée à vous aider !

2 Urbain. City 17 et ses alentours seront le théâtre des opérations.



EVOLUTION



Si l'équipe a fait appel à un psychologue pour rendre plus attachants les personnages du jeu, ceux qui nous avaient déjà conquis effectueront bel et bien leur retour. On pense à Barney, et à quelques autres scientifiques. Le mystérieux "homme à la valise" sera aussi de la partie. Sa nouvelle apparence (à droite) nous en dit long sur la différence technologique entre les deux épisodes d'Half-Life.





nous avons pu voir précédemment. Avec "Source", le moteur 3D développé en interne, c'est toute une débauche technologique qui est mise en avant.

Outre un niveau de rendu frôlant la "photo réalité" (il faut voir les extérieurs pour le croire), le système d'intelligence artificielle a été entièrement repensé. Place à l'IA contextuelle désormais, un système où le monde d'Half-Life 2 est en dialogue permanent avec les objets qui l'habitent. Comprenez que ce que nous percevions il y a quelques années comme une séquence scriptée sera désormais une simple résultante de l'intelligence artificielle.

L'idée est de se débarrasser du schéma rigide des séquences scriptées (tel lieu, tel moment...) et de n'en garder que l'essence (une action forte, très cinématique). Le résultat : un événement fondu dans le jeu qui pourra se répéter à l'infini. Prenons l'exemple d'un garde qui défonce une porte. Dans HL1, à tel endroit, un script s'enclenchait, le jeu était suspendu jusqu'à la fin de la séquence. Dans HL2, cet événement peut intervenir à tout moment, dans n'importe quel lieu.

Bousillez une radio alors qu'un PNJ (Personnage Non Joueur) était en train de l'écouter, et il s'énervera. Si vous décidez de vous planquer dans une pièce, un garde se demandera pourquoi cette porte est fermée et il la défoncera. Angoissant, non ? "*Nous avons en quelque sorte gommé les lignes entre les séquences scriptées et l'intelligence artificielle*, explique Doug Lombardi. *Les PNJ sont capables de prendre des décisions complexes, et déterminer quelle est la plus grande menace quand ils font face à de multiples adversaires...*"

***"Les ennemis sont justement bien plus agiles** que par le passé*, reprend-il. *Et désormais, ils sont capables de vous chasser !*" Dans cette aventure où nous retrouverons Gordon Freeman des années après Black Mesa, toujours aux prises avec des extra-terrestres dopés, Valve entend bien nous mettre en danger. Et

MAIS À QUOI SONT "DOPÉS" LES EXTRA-TERRESTRES ?

AREA-51m™
MOBILEGAMING

- Processeur Intel® Pentium® 4 à 3.06GHz à 533 FSB et 512Ko de mémoire cache
- Carte mère à base de chipset Intel® 845E +ICH3M
- 512Mo de mémoire DDR SDRAM PC-2100
- Nouveau ! Écran à matrice active 15" UltraXGA+
- Nouveau ! Carte vidéo ATI® Mobility RADEON™ 9000 PRO avec 128Mo DDR
- Nouveau ! Disque dur 60Go 5400RPM Ultra ATA100

Ventilateur cuivre haute performance
Lecteur de disquettes amovible 3,5"/1,44Mo
Graveur combo amovible CDRW24x/10x/24x - DVD8x
Carte son compatible Sound Blaster® PRO
avec Son 3D Surround 5.1 avec sortie digitale S/PDIF
Panel audio DJ CD Player
pour écouter des CD avec le système éteint ou allumé
Slot type II PCMCIA
Quatre ports USB 2.0 et un port IEEE 1394
Port rapide de communication Infrarouge
Nouveau ! Carte sans fil 802.11a+b miniPCI (jusqu'à 54 Mbits)
Carte Ethernet 10/100 & Carte modem 56k V.92
Dimensions: (H)x(L)x(P): 4,3 cm x 33 cm x 29 cm
Poids: 3,44 Kg sans la batterie
Châssis exclusif Majestic Blue métallisé
Alimentation exclusive de 120 watts
Nouveau ! Clé mémoire USB 2.0 16Mo
Microsoft® Windows® XP Édition Familiale

AlienAdrénaline: Optimiseur de Performance Vidéo
AlienAutopsy: Système automatisé de support technique

Manuel d'instructions personnalisé
Tee-shirt Alienware® gratuit
Tapis de souris Alienware® fUnc™ gratuit
Configuration optimisée pour de hautes-performances
AlienCare: Support Technique avancé pour les gamers avec:
Support Personalisé en Ligne à Vie
1 An de Support Technique avec Appel Gratuit, 24h/24 – 7j/7
1 An aller et retour atelier

3 099 € TTC *

Visitez www.alienware.com/fr pour les derniers prix.



LA DIFFÉRENCE ALIENWARE®

Les systèmes Alienware® sont des produits exceptionnels, dessinés pour les utilisateurs les plus exigeants. Tous les systèmes sont seulement construits avec les composants de la plus haute qualité et sont disponibles dans les couleurs métallisées de votre choix. Le support client comprend une hotline disponible 24h/24-7j/7 et vous pouvez mettre à jour les composant à prix coûtant. Découvrez la meilleure expérience de jeux au monde!



AREA-51™
DESKTOPGAMING

- Nouveau ! Processeur Intel® Pentium® 4 à 3.0GHz avec la technologie HT
- Nouveau ! Bus frontal à 800 FSB et 512Ko de mémoire cache
- Nouveau ! Carte mère à base de Chipset Intel® 875P
- Nouveau ! 512Mo de mémoire DDR SDRAM PC-3200
- Nouveau ! Disque dur 120Go 7200RPM Ultra ATA100
- Nouveau ! Carte vidéo ATI® RADEON™ 9800 PRO avec 128Mo DDR

Ventilateur cuivre haute performance
Carte son Sound Blaster® Audigy 2™ 6.1
Lecteur DVD-ROM 16x/48x-Noir
Graveur CD-RW 52x/24x/52x-Noir
Nouveau ! Châssis exclusif Alienware® avec une alimentation 420 watts
Clavier Logitech® Internet-Cyborg Green
Souris Microsoft IntelliMouse Explorer USB 3.0-Cyborg Green
Adaptateur Ethernet 10/100/1000Mo
Nouveau ! Clé mémoire USB 2.0 16Mo
Microsoft® Windows® XP Édition Familiale

Nouveau ! AlienIce: Système exclusif de refroidissement Vidéo
AlienAdrénaline: Optimiseur de Performance Vidéo
AlienAutopsy: Système automatisé de support technique

Manuel d'instructions personnalisé
Tee-shirt Alienware® gratuit
Tapis de souris Alienware® fUnc™ gratuit
Configuration optimisée pour de hautes-performances
AlienCare: Support Technique avancé pour les gamers avec:
Support Personalisé en ligne à Vie
1 An de Support Technique avec Appel Gratuit, 24h/24 – 7j/7
1 An aller et retour atelier

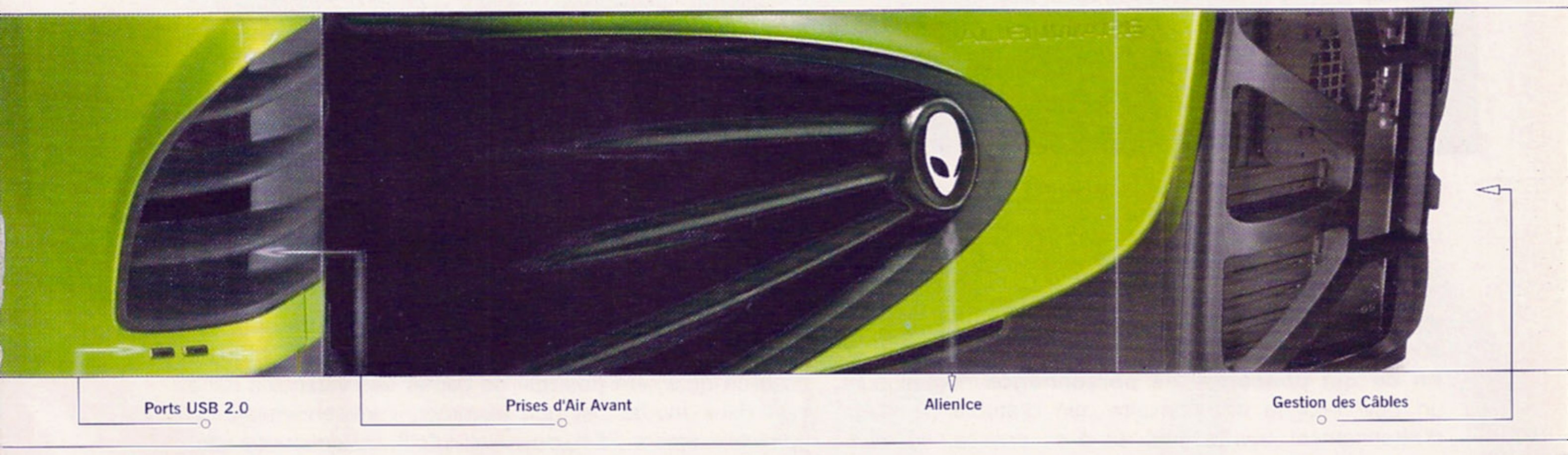
2 599 € TTC *

Visitez www.alienware.com/fr pour les derniers prix.

"Impossible De Regretter Son Achat"
-PC Jeux







Configurez la machine de vos rêves au:
WWW.ALIENWARE.COM/FR
Pour plus d'information, appelez le:
08 05 11 37 01 (appel gratuit)
Appel hors de France: **00353 902 56500**

Alienware® recommande l'utilisation de Microsoft® Windows® XP.



Les prix, les configurations et la disponibilité sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable. *Prix du moniteur et des enceintes non compris. Le prix de vente ne comprend pas les frais de livraison. Alienware décline toute responsabilité en cas d'erreurs typographiques. Les photos ne sont pas contractuelles. Pour plus d'information concernant la garantie et le support technique, visitez le site www.alienware.com/fr. Pour les disques durs 1 GB signifie 1 milliard de bytes, la capacité accessible varie selon la configuration. Pour les lecteurs/graveurs CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW et DVD+RW/+R, la vitesse de transfert des données peut varier et les disques créés avec ces graveurs peuvent ne pas être compatibles avec d'autres lecteurs ou systèmes. Pour les cartes modems et network, la vitesse maximale de transfert des données peut varier. Les récompenses mentionnées ne concernent pas un système ou une configuration spécifique. Les logos Intel, Intel Inside et Pentium sont des marques déposées par la corporation Intel. Tant les marques déposées que les autres marques sont propriétés exclusives de leurs propriétaires respectifs. Le design du boîtier actuel peut être changé sans avis préalable.

EVENEMENT

HALF-LIFE 2



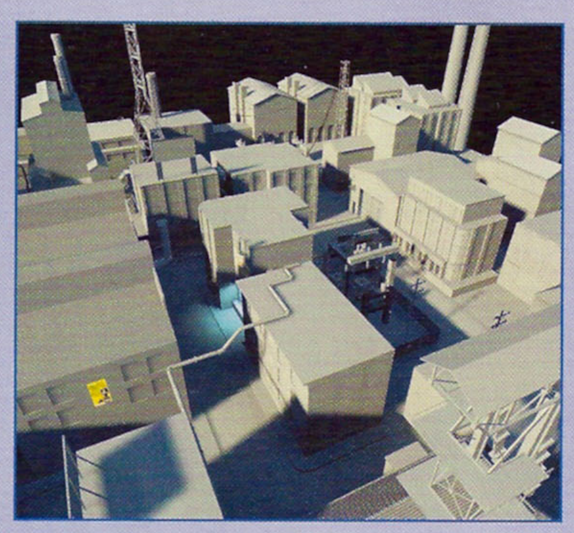


1 Attaque. Que serait un Half-Life sans stress. Ici, accompagné par Alyx, un garde se fait transpercer par une Hydre.

2 Rage C'est dit ! Dans cet opus, les extra-terrestres sont beaucoup plus virulents.

BUMP MAPPING

Selon Valve, si leur nouveau moteur "Source" intègrera les dernières fonctionnalités des cartes graphiques (ici un exemple de "bump mapping"), il sera aussi capable de s'adapter aux configurations moins performantes.





convaincue par ce vers de Corneille (*"A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire."*), l'équipe se doit de nous fournir un univers terriblement réaliste. Pour nous impliquer un peu plus encore, et nous faire prendre conscience des menaces qui pèsent.

En ce qui concerne les personnages non joueurs, un psychologue est consulté afin d'étudier le degré d'attachement des joueurs. Et à ce propos, on développe même un nouveau système d'animation faciale (voir encadré). Mieux, "Source" comprendra une gestion physique globale du monde. "Une gestion où même le joueur est physiquement simulé, précise Doug. Les PNJ reconnaîtront tous les objets physiques de cet univers".

L'ambition de ce Half-Life 2 paraît démesurée, hallucinante. Tout comme l'histoire. Ecrite par Mark Laidlaw, scénariste du premier épisode, elle nous envoie dans le futur, bien après l'incident de Black Mesa. Et plutôt que de retourner chez les aliens Xen, vous avez finalement décidé de travailler pour l'homme à la valise. Au final, elle s'étalera sur une bonne douzaine chapitres, pour une durée de vie totale allant de quarante à cinquante heures de jeu. Pas d'inquiétude de ce côté-là.

En revanche, à l'heure où nous écrivons ces lignes, Valve n'entend pas communiquer sur le Multi. Tout juste sait-on qu'il sera possible de piloter des véhicules dans les deux modes, et que Hammer, l'environnement de développement (SDK) pour Half-Life 2, sera distribué allégrement. Bref, vous l'aurez compris, Valve n'oublie pas la communauté des "*mod makers*". Ah oui, dernière petite chose : "Source" sera aussi utilisé pour Team Fortress 2, prévu "*pour bientôt*". Et la sortie d'Half-Life 2, Doug ? "*Notre cible pour passer "gold" est le 30 septembre 2003*". Boom !!!

Cooli

ÉDITEUR : VU Games
DÉVELOPPEUR : Valve Software
GENRE : FPS
SORTIE : fin 2003
SITE : www.valvesoftware.com

RENCONTRE

CYCLING MANAGER 3

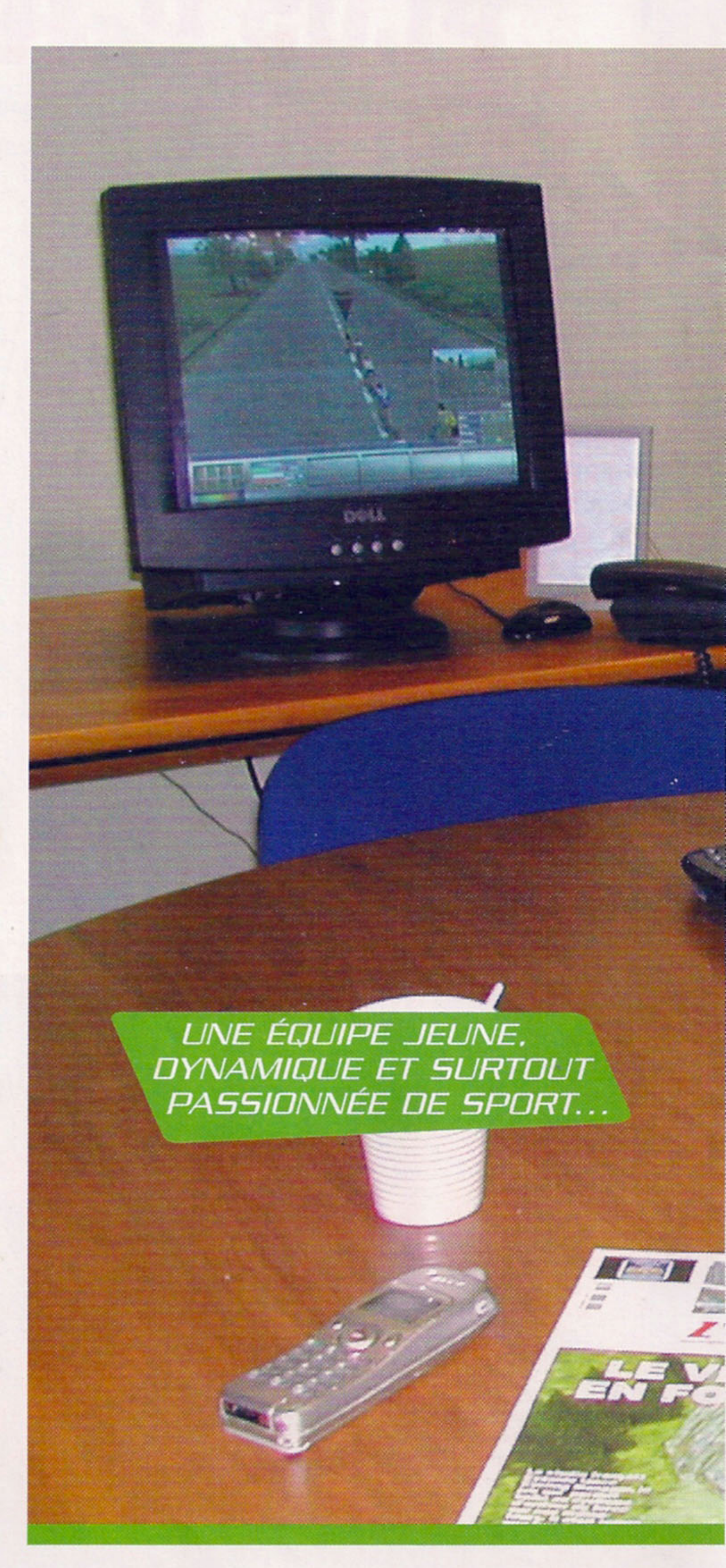
Le maillot ja

CYANIDE, UN STUDIO FRANÇAIS SITUÉ EN PLEIN CŒUR DE PARIS, SE DISTINGUE EN MÊLANT SES DEUX PASSIONS : LE SPORT ET LES JEUX VIDÉO. AVEC UN TALENT INDÉNIABLE ET UNE CERTAINE RÉUSSITE !

Diriger une société de développement n'est pas chose facile, surtout en France où, chaque mois, on apprend le dépôt de bilan d'une boîte française. Cyanide, lui, est toujours là ! Certes, ce studio est encore jeune... Mais en trois ans, il n'a connu aucun bide. Un petit exploit ! Le pari était pourtant osé. Qui aurait misé un euro sur un jeu de management cycliste ? Personne, si ce n'est Focus, un distributeur ayant le même profil : jeune, dynamique et passionné.

FOCUS, L'ÉQUIPIER PARFAIT

Les gros distributeurs ne sortent que des produits "parfaitement calibrés" ou basés sur des "grosses licences"... Faute de moyens, Focus ne peut jouer sur le même terrain et doit donc miser sur des projets originaux et sur des jeunes "qui n'en veulent". Il y a quelques années, il signait un contrat d'exclusivité avec GSC, une société ukrainienne totalement inconnue. Résultat : Cossacks a été distribué à un million d'exemplaires en Europe. Il s'est ensuite associé aux Espagnols de Pendulo... Et Runaway, *"un jeu d'aventure comme on ne voulait plus en faire"*, s'est hissé au sommet des meilleures ventes. Cycling Manager, lui, vise un public plus restreint mais délaissé jusque-là. Ainsi, le premier opus a touché 35 000 personnes, le deuxième (dispo en "budget") pourrait en atteindre 42 000. Si vous aussi, vous voulez rejoindre le peloton des fans, voici l'adresse du site officiel : cycling-manager3.com.



UNE ÉQUIPE JEUNE, DYNAMIQUE ET SURTOUT PASSIONNÉE DE SPORT...

une virtuel



EN BREF

NOM : **Pilgersdorffer**
PRÉNOM : **Patrick**
NÉ LE : 25 janvier 1972, à Ermont (95)
SITUATION DE FAMILLE : Marié, 3 enfants (Cyan 3 ans 1/2, Chiara, 2 ans, Carly 1 mois)
ETUDES : MBA Purdue University
PARCOURS : Ubi Soft (Montreuil, Tokyo, Düsseldorf) de 1997 à 2000. Cofondateur de Cyanide en 2000
POSTE : PDG (*"mais je préfère Producer, c'est moins pompeux !"*)
JEUX (CYANIDE) : Cycling Manager 1, 2 et 3, Horse Racing Manager.
NOMBRE D'EMPLOYÉS : 20. "Beaucoup ont également travaillé chez Ubi, sur des titres comme Dinosaurs, Tonic Trouble, Rayman 2, Monaco Grand Prix 2, F1 Racing Simulation, Pro Rally 2001, POD...

RENCONTRE

CYCLING MANAGER 3



Comme des pros.
Eh oui ! CM3 possède sa propre tenue. Mais ces deux-là ne sont pas encore prêts pour une "Grande Boucle" autre que virtuelle.

1 Ça grimpe !
Quand la route s'élève, il faut "faire l'effort"... Pour s'échapper, ou pour s'accrocher !

2 David Moncoutié.
C'est un pote du PDG. Ses caractéristiques s'en ressentent-elles ?

3 En plein brouillard.
Le rendu graphique est magnifique. Surtout par mauvais temps !

Cyanide est composé de 20 personnes animées par les mêmes passions : le sport et les jeux vidéo. Il est donc logique de les voir conjuguer leurs deux amours dans leur travail, comme en atteste le catalogue : Cycling Manager (dont le troisième volet sort à la fin du mois), Horse Racing Manager (en vente depuis le 16 mars) et World of Rugby (prévu pour le printemps 2004). Que des titres permettant de se glisser dans le costume d'un entraîneur ! **Monomaniaques ? Non, passionnés !** Dans les bureaux situés en plein cœur de Paris, il est très fréquent de voir un graphiste arborer le maillot de son club de foot préféré, un développeur porter un sweat aux couleurs d'une équipe de rugby, et même un game designer essayer la tenue des cyclistes sponsorisés par "Cycling Manager 3". Ça se passe comme ça chez Cyanide : on s'habille comme des sportifs, on parle d'eux à longueur de journée, on essaye même de les imiter le week-end, on travaille sur des jeux à leur gloire... Bref, on les aime !



1

2

3

Avec Patrick Pilgersdorffer, le "big boss", les discussions sur le sport n'ont rien à voir avec celles des piliers de bar un lendemain de match. Parler de rugby avec lui, c'est un peu comme aborder le délicat sujet de la religion. Le ton devient solennel. Et quand il nous raconte cette rencontre de gala qu'il a eu l'immense honneur de disputer sous les ordres de Bernard Laporte, sélectionneur du XV de France, on dirait qu'il a rencontré le Messie. "*Vous vous rendez compte,* s'extasie-t-il, *il gueulait tout le temps, et demandait où était l'ailier…*"

Eh oui, c'était lui ! Heureusement, il est plus rapide devant son PC. Au plus grand bonheur des fans, impatients de jouer à la dernière mouture de Cycling. En effet, compte tenu de son manque d'ergonomie, de nombreux adeptes du premier opus étaient restés sur leur faim avec le deuxième. "*A commencer par moi*", confie Patrick. Il fallait passer à la vitesse supérieure… C'est chose faite ! Graphismes détaillés, gameplay repensé…

QUESTIONS A DAVID MONCOUTIÉ

Meilleur Français du dernier Tour de France, David Moncoutié (Cofidis) est l'un des nombreux coureurs du peloton à jouer à Cycling Manager… Il a d'ailleurs demandé à rencontrer les développeurs. Et de temps en temps, il jette un œil à leur travail pour donner son avis de cycliste professionnel.

Gen4 : Comment avez-vous découvert la série des Cycling Manager ?
David Moncoutié : Il y a deux ans, j'ai acheté un PC. J'avais entendu parler de Cycling Manager, et je voulais savoir comment était ce jeu…

Gen4 : Vous avez demandé à rencontrer les développeurs. Comment ça s'est passé ?
D. M. : Très bien. Vivant à Paris, je leur ai rendu visite dans leur studio. Nous avons même profité de cette rencontre pour faire une petite partie en réseau ! Cette fois, c'était sur Cycling Manager 2.

Gen4 : Quel est le niveau de réalisme de la série ? Et quelles sont ses lacunes ?
D. M. : En fait, j'ai surtout joué au premier. Selon moi, ce titre est assez réaliste. Et encore, des progrès ont été faits depuis. Concernant ses lacunes, je dirais le facteur chance. Mais là aussi, des améliorations ont dû être apportées.

"EN RÉSEAU, LE JEU SE RAPPROCHE ENCORE PLUS DE LA RÉALITÉ !"

Gen4 : Sur quels points avez-vous discuté avec les gens de Cyanide afin de parfaire le produit ?
D. M. : Etant joueur, nous avons justement parlé des lacunes. Et vivant au cœur du peloton, je leur ai expliqué en détail la différence entre la course et le jeu, pour qu'elle soit moindre par la suite.

Gen4 : Est-ce qu'on en parle dans le peloton ?
D. M. : Nous n'en sommes pas encore là. En fait, beaucoup de coureurs possèdent un ordinateur, mais c'est essentiellement pour Internet.

Gen4 : Bartoli est un fan. Il simulerait même des courses avant (pour se remémorer le profil du circuit) et après (pour voir ce qu'il aurait dû faire). Etes-vous aussi extrémiste que lui ?
D. M. : Non, je joue surtout pour mon plaisir. Et je prends une autre équipe que la mienne…

Gen4 : Y a-t-il des aspects du cyclisme que l'on ne pourra jamais retranscrire dans un jeu vidéo ?
D. M. : Oui. Les sensations, l'effort individuel, la défaillance (une fringale, une blessure ou une maladie)… Et le jour de grâce ! Tous les facteurs chance, en fait.

Gen4 : A l'origine, ce jeu devait être online. Ça vous dirait de prendre part à un Tour de France virtuel, où chaque joueur dirigerait un coureur ?
D. M. : Ah ouais ! Ça, ce serait une bonne idée… J'espère qu'elle aboutira un jour. C'est en réseau que le jeu se rapproche le plus de la réalité !

Propos recueillis par Socrates

RENCONTRE

CYCLING MANAGER 3

DEUX CAMÉRAS SUR LE LEADER ET L'ÉCHAPPÉE... C'EST COMME À LA TÉLÉ !

Un travail énorme a été effectué en symbiose avec les fans, qui ont un rôle de consultant et mettent même parfois la main à la pâte (maillot, base de données, traduction...). Et si les deux premiers Cycling Manager paraissaient un peu "light", le troisième s'annonce plus consistant. On passe du yaourt bio à 0 % au kebab salade-tomate-oignon avec supplément sauce blanche.

A vous de jongler entre les tableaux, pour gérer au mieux leur condition physique et l'énergie qui leur reste pour la suite de la saison. Désormais, on sera en mesure de tout faire : signer un contrat avec un sponsor, définir les objectifs de la saison, emprunter à la banque, observer des coureurs avant de les recruter, élaborer un programme d'entraînement, activer le bonus de motivation pour le régional de l'étape...

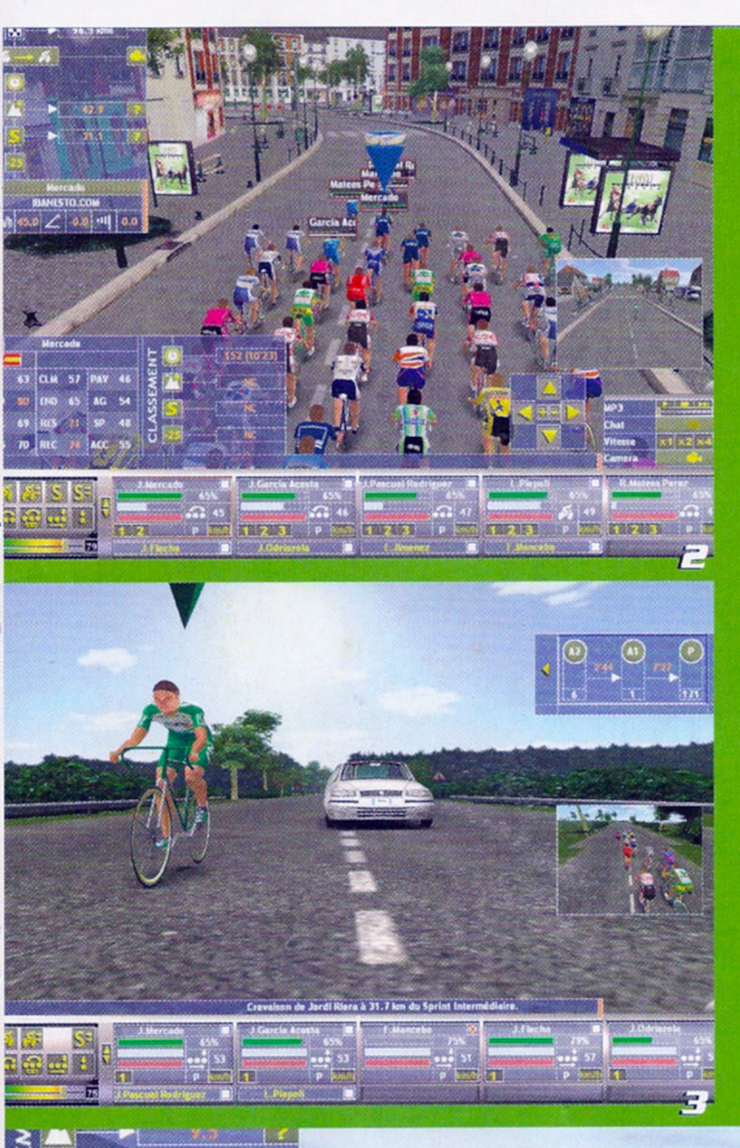
Si vous êtes bon, vous gagnerez des points de manager. Ainsi, votre réputation grimpera en flèche, ce qui facilitera votre recrutement, et vous verrez peut-être un de vos coureurs devenir champion de France ou champion du monde. Mais ce n'est pas tout, car quand la 3D s'en mêle, *"ce jeu de management devient RTS (Real Time Strategy) sportif"*, affirme Patrick.

A ce moment-là, vous pourrez participer aux 180 courses figurant au calendrier de la saison 2003, dont les étapes du Tour de France (reproduites à l'identique). Il sera possible d'incruster deux fenêtres supplémentaires, pour fixer une caméra sur le maillot jaune et une autre sur un groupe d'échappés par exemple. Comme à la télé ! Et en regardant bien, vous pourrez même lire les encouragements peints sur le bitume.



Mais pour ça, il faudra une sacrée bécane : 350 Mhz et 128 Mo de RAM minimum... mais 1 Ghz et GeForce 4 recommandés. Le réalisme a un prix : celui de votre processeur et de votre carte graphique !

Socrates



AU TOUR DU RUGBY

Que tous les fans se rassurent : Cyanide ne plaquera pas le cyclisme. Mais ce petit studio souhaite transformer un essai avec World of Rugby ! Le principe reste le même, on change simplement de terrain. Vous entraînez une équipe de rugby dans le pays de votre choix et devez la conduire au succès. Le jeu sera distribué par Focus. On ne change pas une équipe qui gagne.



1 Descente. Certainement un moment apprécié par les coureurs. Mais aussi un des plus dangereux !

2 Poursuite. La fenêtre est fixée sur l'échappée, et il faut mener la poursuite et prendre tous les relais.

3 Leader. Un coureur est parti tout seul, alors la voiture de son directeur sportif le rejoint.

4 Montagne. C'est ici que se dessinent les plus belles victoires ! Porfitez-en !





STRATEGIE

RISE OF NATIONS

LE JEU

Vous prenez le contrôle d'un pays, puis partez à la conquête du monde dans l'espoir de mener votre civilization de l'âge de pierre à celui de l'information.

Nouvel ordre mondial

Pour comprendre Rise of Nations, il faut être un chef et se mettre aux fourneaux. La préparation de chacun des trois ingrédients occupera un tiers de votre temps. Hachez menu Civilization, et laissez mijoter à feu doux ! Concoctez une sauce Age of Empires, puis versez-la dans la casserole ! La dernière étape, c'est la présentation... Pour cela, inspirez-vous de Risk !

Et hop, le tour est joué ! Mais si vous êtes plutôt un "matheux", incapable de se faire cuire un œuf, alors la réalisation de ce titre s'apparente à une formule toute bête. Cela nous donne donc : 1/3 Civ + 1/3 AoE + 1/3 Risk = RoN.

Pour y trouver une quelconque ressemblance avec Risk, il suffit de voir la présentation du mode Conquer the World. L'interface est en tout point identique, et elle reprend même les règles des attaques simultanées du mode Alternatif (sur l'adaptation micro, bien sûr). Tout comme des règles comme la prise des cartes, quand un ennemi est éliminé.

UNE DOSE DE CIVILIZATION, UNE PINCÉE D'AGE OF EMPIRE, ET UN ZESTE DE RISK !

Les références à Civilization sont plus en rapport avec la philosophie du jeu. Il convient de mener un pays de l'âge de pierre jusqu'à son apogée en... Allez, environ vingt minutes ! Il ne faut donc pas y voir quelque chose de très réaliste. En revanche, tout reste parfaitement cohérent. Les peuples traversent les âges et évoluent en fonction des progrès techniques effectués dans les bibliothèques.

Mieux vaut sacrifier une partie de ses ressources pour évoluer. D'autres petites choses font encore penser à Civ. Sur la carte sont disséminés des bonus de toutes sortes. Le plus souvent, vous verrez vos ressources enrichies. Et parfois, certaines de vos unités coûtent moins cher à produire, ou apparaissent avec l'installation d'un bâtiment... Sans oublier, bien sûr, les merveilles du monde.

DIFFICILE D'INNOVER EN MATIÈRE DE JEUX DE STRATÉGIE ! L'ANGLE AGE OF EMPIRES A ÉTÉ SUREXPLOITÉ, CELUI DE CIVILIZATION ÉGALEMENT... MAIS EN MIXANT LES DEUX, ET EN AJOUTANT UNE PINCÉE DE RISK, ON OBTIENT UN COCKTAIL DÉTONANT !

La Conquête du Monde

C'est bel et bien le mode de jeu le plus intéressant. Comme avec Risk, on obtient des bonus une fois que l'on possède tous les continents. Et comme avec Risk, on gagne des cartes. En revanche, Rise of Nations ajoute une donnée importante : l'argent. On peut ainsi repousser des attaques sans combattre, ou devenir plus persuasif grâce à des alliances. Sachez aussi que le fait de déclarer une guerre à une autre puissance engendre des coûts.



STRATEGIE

RISE OF NATIONS



Pratique.
Chaque unité se transforme en bateau lorsqu'elle doit franchir la mer. Exit, les éternels transporteurs de troupes qui ne servaient qu'à cela.

1 Embellissement. Passer pour la première fois à un âge supérieur permet de voir de bien plus belles constructions.

2 Comme dans du beurre. L'ordinateur défend très mal en général.

Elles ont à peu près les mêmes fonctions que les bonus, mais améliorent les statistiques de l'ensemble de votre royaume, et pas simplement celles d'un pays. Mettre la main dessus s'avère être une très bonne opération. Alors ? Au bout du compte, s'agit-il d'un plagiat ou d'un hommage ? Ni l'un ni l'autre en fait ! Le chef de projet, Brian Reynolds, a travaillé sur Civilization II et a réalisé Alpha Centauri. C'est donc plutôt une évolution logique.

Le lien avec Age of Empires est encore plus frappant, graphiquement parlant... Même si Rise of Nations n'arrive pas tout à fait à se hisser à la finesse visuelle des bâtiments de l'énorme hit de Microsoft. Cela dit, le système de ressources est à peu près le même : il évolue en fonction des âges technologiques. Ainsi, au début, les matières premières sont le bois et la nourriture. Et par la suite, il s'agit du fer et du pétrole. Mais le but reste le même : massacrer de la manière la plus radicale votre ennemi !

Les combats s'avèrent également inférieurs à ceux d'un AoE. En fait, on envoie des troupes hétérogènes, et on les laisse un peu se débrouiller. La supériorité numérique paie pour peu que les unités composant l'armée soient assez variées. Bref, Rise of Nations est un RTS (Real Time Strategy) et la stratégie est quasiment inexistante. Ça commence à faire pas mal de problèmes, ça ! Et pourtant...

Ceux qui en verront le bout se rendront compte que c'est totalement incohérent. Sur le papier, ça n'a pas l'air novateur, la stratégie semblait inexistante... Mais nous avons fini le jeu. Il y a donc quelque chose. En fait, 18 pays sont à votre disposition, et chacun possède ses propres spécialités. Les découvrir maintiendra en alerte votre curiosité. Et puis, il en faut pour tous les goûts, non ?

Vous aimez la gestion et les beaux monuments ? Prenez les Egyptiens ! Vous vous sentez rassuré avec une solide armée ? Prenez les Allemands ! Une fois toutes les spécificités de chaque pays découvertes, vous pourrez comprendre les particularités des bonus et des monuments... Et en creusant un peu, la richesse du titre saute

Variation sur le même thème

Le nombre de types de parties possibles dans Rise of Nations est tout bonnement incalculable. Lors de la création d'une partie, vous pouvez influer sur une multitude de paramètres. Sans parler du nombre de joueurs ou du camp que vous prenez. Résultat : même si le jeu peut paraître répétitif, on découvre de nouvelles choses à chaque partie.


Il a pris du haut débit à 128 Kbits alors qu'on peut avoir
4 fois plus rapide pour le même prix.
free
Pour 29,99 €
le haut débit est à 512 Kbits
forfait illimité - modem inclus - sans engagement
inscription sur www.free.fr

STRATEGIE

RISE OF NATIONS

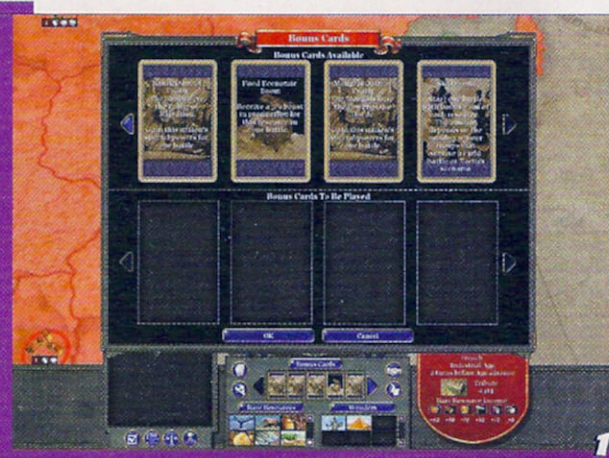
1 Risk-like ? On peut jouer certaines cartes avant de démarrer une partie pour bénéficier de bonus.

2 Dommage. Il est aussi simple de construire une ferme dans le désert que dans une plaine. Les décors n'ont finalement aucune incidence sur le jeu.

3 Premiers âges. Les forces en présence sont toujours beaucoup plus importantes, car elles coûtent moins cher.

4 Evidemment. Comme dans tous les autres jeux, dès que l'on peut appuyer sur le bouton rouge, on le fait.

5 Nucléaire. Très cher, mais imparable.



1



2

3

APRÈS MILLE VICTOIRES, BEAUCOUP DE JOUEURS SONT TOUJOURS ACCROS

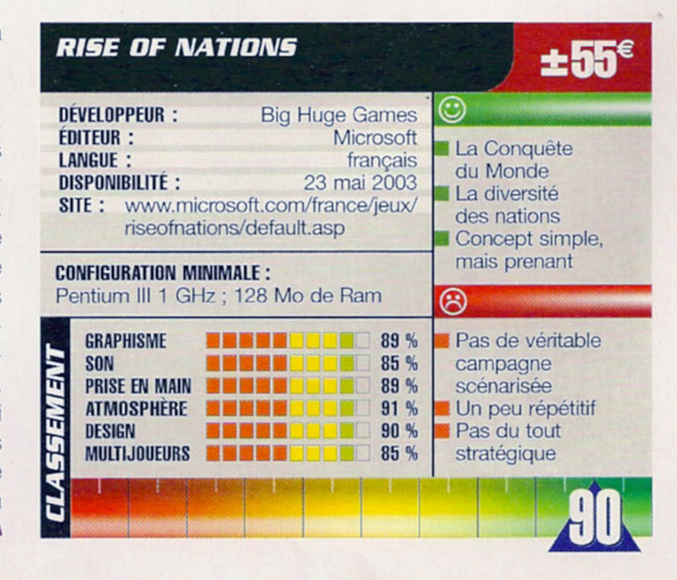
4

5

aux yeux. Et à ce moment-là, on se remet à penser à Risk.

Difficile de faire un jeu plus simple. Pourtant bon nombre de joueurs sont accros, même après 1 000 victoires. Pourquoi ? Aucune idée ! Disons que parfois, des concepts simples sont si efficaces que certains jeux deviennent indémodables. Il doit y avoir un peu de ça dans Rise of Nations. **Une fois terminé, il n'y a même pas une vidéo** de félicitations, et la première idée qui vient à l'esprit, c'est de remettre le couvert. Les techniques employées sont les mêmes (atteindre un haut niveau technologique et développer le domaine militaire), et les rushs, toujours aussi dévastateurs (l'ordinateur n'a aucun plan de défense contre eux). **Pour conclure, Rise of Nations est le genre de titre** qui peut squatter un disque dur pendant des années, et vous pouvez y rejouer quelques minutes par semaine... Comme ça, juste pour vous détendre. C'est bien ce que l'on demande à un jeu, non ?

Léo de Urlevan



RISE OF NATIONS ±55€

DÉVELOPPEUR : Big Huge Games
ÉDITEUR : Microsoft
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : 23 mai 2003
SITE : www.microsoft.com/france/jeux/riseofnations/default.asp

CONFIGURATION MINIMALE :
Pentium III 1 GHz ; 128 Mo de Ram

☺
- La Conquête du Monde
- La diversité des nations
- Concept simple, mais prenant

☹
- Pas de véritable campagne scénarisée
- Un peu répétitif
- Pas du tout stratégique

CLASSEMENT

GRAPHISME	89 %
SON	85 %
PRISE EN MAIN	89 %
ATMOSPHÈRE	91 %
DESIGN	90 %
MULTIJOUEURS	85 %

90

ACTUALITÉS | REPORTAGE | TEST | MULTI | SHOPPING | PREVIEW

WILL ROCK

LE JEU

Vous êtes armés de gros fusils, écoutez du gros rock qui tache, essuyez de grosses vagues d'ennemis... Tout ça au fil d'un petit scénario ! Mais bon, où est le problème ?

Avec brio. Le moteur maison fait des merveilles. Tout brille, on a des reflets partout, et du *lens flare* à outrance.

Bon et con à la fois !

SABER SORT UN JEU DE POTACHE. IL N'Y A TOUJOURS PAS DE SCÉNARIO. MAIS ON S'EN MOQUE TOUJOURS AUTANT !

Torchons le scénario en deux phrases ! Vous êtes étudiant en Histoire, et vous vous retrouvez possédé par l'esprit de Prométhée lors d'un voyage en Grèce. Votre but est de "libérer" les Dieux en tirant sur tout ce qui bouge. Le reste n'est que pur shoot, comme on a pu en voir dans Serious Sam par le passé. C'est bourrin, ça défoule...

L'aventure se déroule dans un univers mythologique de pacotille... Pour être franc : on se croirait dans un vieux péplum, tourné avec les moyens des télés "alternatives" du canal 35. Quelques colonnes, fresques et autres fontaines composent donc la quarantaine de niveaux, des niveaux pas vraiment variés mais toujours épuisants. En effet, quand vous explosez le ciboulot de vos ennemis, ils ressuscitent tout de suite et se dédoublent même, par moments.

Quand la mort paraît proche, il faut alors utiliser son neurone pour trouver un moyen de quitter la pièce. Eh oui, un seul suffit pour résoudre les rares énigmes ! Où se trouve la clé ? Comment atteindre cet interrupteur ? Encore un point commun avec Serious Sam. En effet, on peut faire tomber une catapulte et s'envoyer en l'air avec. Yahoo !

Le meilleur moyen de s'éclater avec ce jeu, c'est de casser du Minotaure, ou des Harpies. Et pour se fâcher avec la SPA, des bestioles qui ne demandent qu'à être dégommées se baladent un peu partout. Dans l'eau, sur terre, en l'air... Des boss sont également là pour briser la mono-tonie, comme le Cyclope, la Méduse, et Zeus pour finir.

Pour venir à bout de tout ce petit monde, Will possède onze armes, des armes lourdes... De quoi tacher les murs ! Deux sont assez rigolotes : le Medusa Gun, qui transforme en pierre vos ennemis, et le Lance-Acide, qui les fait gonfler et péter. Prout ! On vous avait prévenus : ce jeu ne fait pas dans la finesse.

Des bonus sont disséminés ici et là... Ça, c'est le côté RPG de ce titre (non, j'déconne !). Toujours est-il qu'en les amassant, vous obtenez des capacités spéciales : courir plus vite, sauter plus haut, frapper plus fort ! *Citius, altius, fortius.* La devise olympique est revue et corrigée dans ce titre délirant.

Le mode Multi, lui, est des plus classiques : on retrouve les Death Match et Capture The Flag. Sans oublier la "Chasse au Trésor", déjà vue dans Serious Sam. Bref, les fans de ce dernier doivent absolument jeter un œil sur Will Rock. Ils devraient y trouver leur bonheur. Les autres, eux, le verront comme un bon défouloir !

Jérôme



WILL ROCK — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Saber Interactive
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.will-rock.com

CONFIGURATION : P4 ou Athlon 1,2 GHz ; 256 Mo ; GeForce 3

☺
- L'action
- Le côté fun
- "I WANNA ROCK !"

☹
- Sympa, mais ça ne va pas très loin !

CLASSEMENT

GRAPHISME	84 %
SON	76 %
PRISE EN MAIN	78 %
ATMOSPHÈRE	80 %
DESIGN	82 %
MULTIJOUEURS	74 %

79

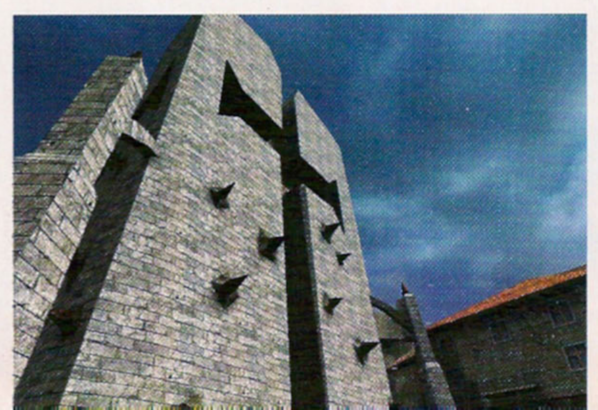


LE JEU

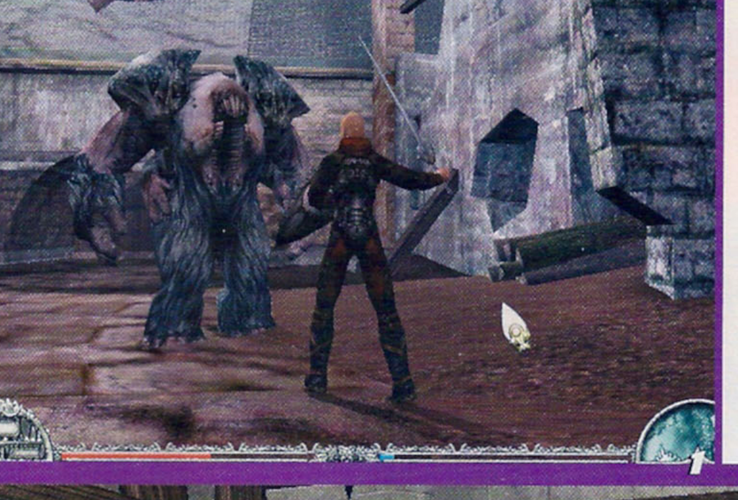
Vous incarnez Isador, un jeune moine chargé par la haute hiérarchie cléricale d'enquêter sur un sombre personnage. Les méfaits de ce dernier ont transformé l'Europe en Atlantide perdue dans un brouillard maléfique.

Décors majestueux. Le design de certains bâtiments est très original.

Ombres et brouillard



DIFFICILE DE TROUVER UN JEU DE RÔLE "SOLO" AUSSI COMPLET ! DANS MISTMARE, VOUS AVEZ EN FAIT TOUS LES INGRÉDIENTS D'UN MMORPG. MAIS IL EST EN FAIT RÉSERVÉ AUX PLAISIRS SOLITAIRES...



Echange de bons procédés

Lorsqu'Arxel Tribe se paie les droits du moteur de NOLF 2 pour Mistmare, ils sont bien conscients qu'il leur faudra des outils supplémentaires pour créer le jeu. Un module permettant des effets de particules semble indispensable. C'est en interne qu'ils le développent. Les créateurs de Jupiter leur donnent donc la dernière version de leur logiciel en échange du générateur de particules.



1 Coucouche. En possédant le bon sort, il est possible de domestiquer certains monstres.

2 Taverne. C'est toujours l'endroit où il est possible de récupérer une ou deux quêtes.

L'action de Mistmare se déroule en 1996, mais ce n'est pas tout à fait l'année telle qu'on la connaît. Pour bien comprendre, il faut effectuer un petit retour dans le temps. En 1290, le pape s'intéresse grandement à la magie et à la sorcellerie. Des étudiants planchent sur un livre, et en tirent pas mal de théories intéressantes... Le Clergé, lui, s'aperçoit que ce travail pourrait être profitable à celui qui les mettrait en pratique. Cinquante ans plus tard, un étrange brouillard s'abat sur l'Europe. Les personnes qu'il a submergées n'ont jamais donné signe de vie. Et ceux qui s'en sont approchés ont cru y apercevoir des monstres.

L'Europe n'est plus du tout ce qu'elle était. En fait, il ne reste plus qu'une petite dizaine de villes, complètement indépendantes les unes des autres : Paris, Avignon, Rome... En gros, toutes les villes possédant des cathédrales. Y aurait-il un rapport ? Isador ne le sait pas... Tout simplement parce qu'à Paris, on ignore si d'autres villes ont été épargnées par le brouillard. Mais il compte bien percer ce mystère au plus vite.

Bien des secrets entourent donc cet étrange phénomène. Notamment les concepts qui ne s'éclaircissent vraiment qu'après pas mal d'heures de jeu. Oh, rien d'insurmontable ! C'est surtout très intéressant. Les étudiants avaient découvert toutes les bases de la magie. Il existe trois sphères que l'on peut chacune diviser en deux aspects. Les sphères sont la lune, le soleil et la terre. Dans chaque astre, on trouve un côté intellectuel et un autre corporel. Chaque aspect de chaque astre équivaut à une aptitude. Résultat : la fiche du personnage, c'est du jamais vu ! Cela dit, elle reste très explicite, et surtout pratique (*"drag and drop"* pour l'inventaire...).

Isador est capable de beaucoup de choses. Le nombre de Personnages Non Joueurs (PNJ) qu'il



JEU DE ROLE

MISTMARE



1 Paris sera toujours... Mais sans révolution industrielle, c'est tout de même très différent.

2 Amusant. Au mur figure un crayonné que l'on a pu récupérer dans le press kit !

3 Inventaire. C'est sans doute l'outil le plus intuitif de l'interface. Très bien pensé !

rencontrera s'avère assez élevé, et chacun d'entre eux vous proposera au moins une quête... Chaque aventure menée à bien vous rapportera de l'expérience, une expérience qu'il faudra faire valider par vos mentors. Bon, vous connaissez les principes de ces jeux à XP... Mais là, les possibilités sont si diverses qu'on ne sait par quoi commencer ! D'autant que le temps avance en fonction de vos actions. Un combat est assez rapide, mais le "*craft*" d'un objet (création d'un item à partir de deux autres) peut être plus long. Et faute de mode Multi, c'est auprès des PNJ qu'il vous faudra faire votre marché.

Mistmare s'appuie sur un scénario assez étoffé, et des concepts tout à fait originaux (trop ?). On en vient à regretter qu'avec un tel background, l'éditeur se soit contenté d'un jeu Solo. Mais en y réfléchissant de plus près, ce genre implique des coûts monstrueux. Alors tant pis ! Cependant, ça fait rudement plaisir de voir un univers aussi proprement inventé, surtout pour un "simple" mode solo.

Bref, on ne peut que vous conseiller Mistmare... Mais n'oubliez pas une chose : il faut un peu se creuser les méninges pour comprendre tous les mécanismes des sphères ! Et comme le tutorial n'est pas terrible, c'est comme si on vous lâchait en pleine nature. On se retrouve parfois livré à soi-même. Mais qu'il est agréable de voir un RPG sortir de l'ordinaire ! **Léo de Urlevan**



MISTMARE ±45€

DÉVELOPPEUR :	Arxel Tribe
ÉDITEUR :	Arxel Tribe
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	2 juin 2003
SITE :	http://mistmare.arxeltribe.com

CONFIGURATION : Pentium III 450 MHz ; 128 Mo de Ram

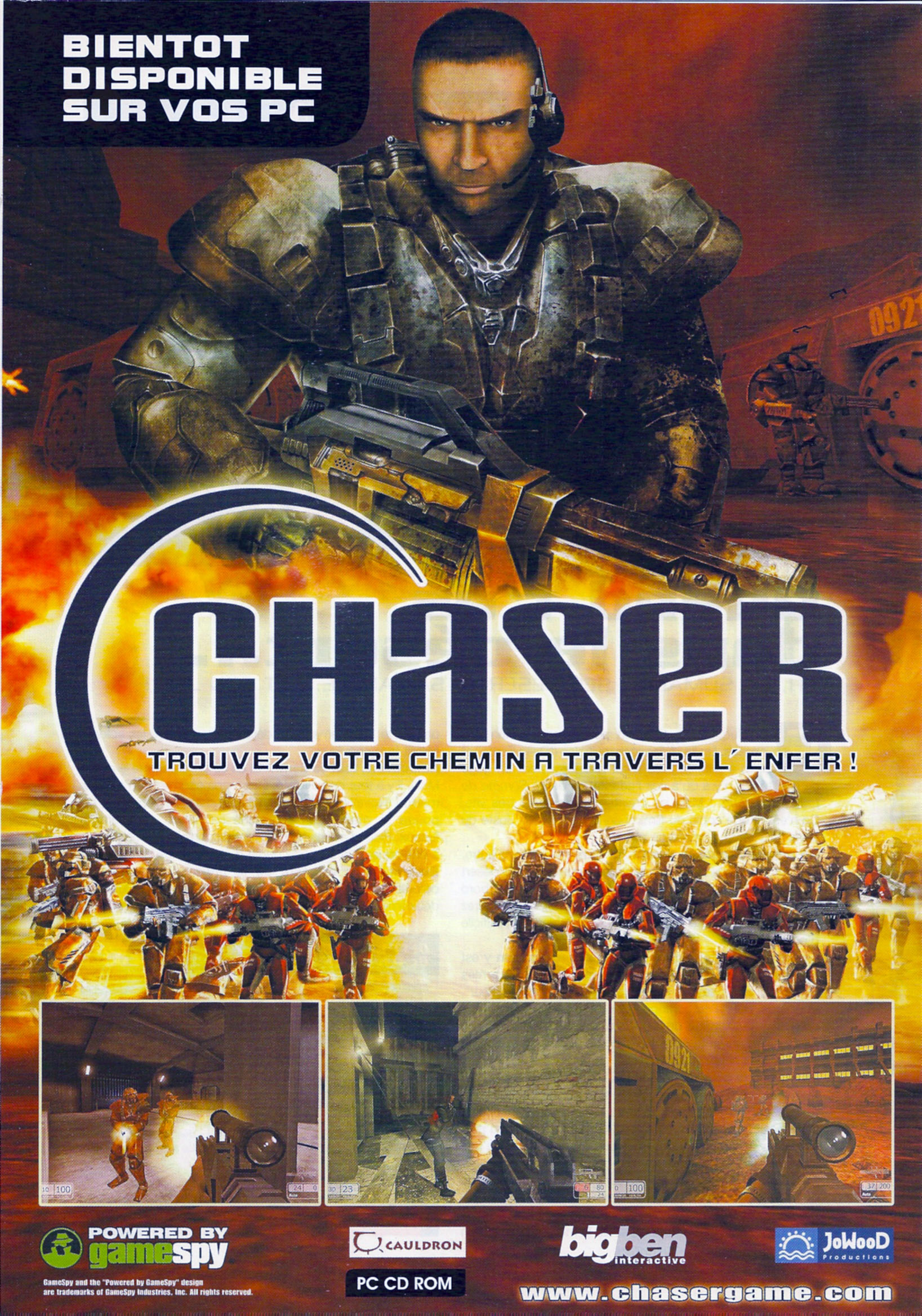
☺
- Histoire passionnante
- Règles originales
- Univers complet

☹
- Prise en main assez délicate, voire rebutante

CLASSEMENT

GRAPHISME	88 %
SON	85 %
PRISE EN MAIN	60 %
ATMOSPHÈRE	89 %
DESIGN	86 %
MULTIJOUEURS	–

84


BIENTOT
DISPONIBLE
SUR VOS PC
CHASER
TROUVEZ VOTRE CHEMIN A TRAVERS L´ENFER !
POWERED BY
gamespy
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design
are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.
CAULDRON
PC CD ROM
bigben interactive
JoWooD Productions
www.chasergame.com

DELTA FORCE : BLACK HAWK DOWN

LE JEU

Vous cirez vos rangers, empoignez votre arme, et arpentez le désert pour débusquer tous vos ennemis... Un grand classique !

Moment mal choisi. Ne le tuez pas ! A moins de savoir piloter un hélico...

Quand t'es dans le désert...

AH, LA SOMALIE ! SES DÉSERTS, SA FAMINE... ET SON JEU !

En reluquant ce titre, on peut imaginer bien des choses. Un jeu à licences multiples ("Delta Force" et "film à succès"), ce n'est pas forcément un gage de qualité... Il n'y a qu'à voir l'adaptation de *La Somme de toutes les Peurs* ! Mais les craintes se dissipent très vite. Ce n'est ni une copie du film, ni un Delta Force... Juste du brutal ! Extrême, comme on aime...

On retrouve toute la dureté du film, mais rien d'autre. Seul (un M-16 à la main pour traverser l'immensité du désert ou des villes mutilées par la guerre) ou en équipe (à bord d'un véhicule blindé pour couvrir vos potes GI), vous n'aurez aucun répit. Facile de se plonger dans l'ambiance... Difficile d'en ressortir !

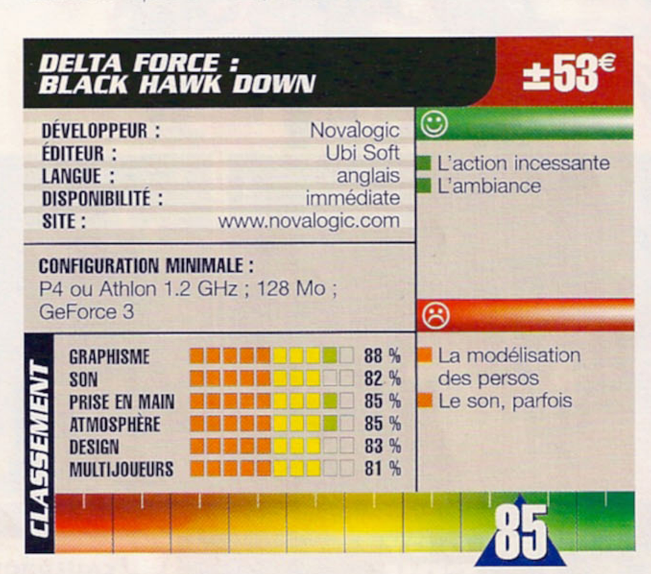
La tonne de détails dont fourmille la réalisation y est certainement pour beaucoup. Les balles sifflent, les armes grondent, et ce satané relief, hostile pour "l'envahisseur", mais pas pour l'autochtone. Guerre d'usure. Usure des nerfs. Chaque colline déverse son flot de Somaliens. Les missions ne suivent pas le scénario du film, mais exploitent au mieux les richesses du pays.

Les ennemis courent vers vous, telles des fourmis. L'IA n'est pas au top, mais la quantité et la qualité de l'action la remplacent au pied levé. Escorte de convoi humanitaire, simple "*rail shooter*", bourrinage à l'état pur, infiltration plus subtile... Trois campagnes s'offrent à vous, ainsi qu'une foule de missions et un éditeur de map...

La longévité est assurée. Pour l'occasion, NovaLogic nous a ressorti le moteur de Comanche 4. Amusant, un jeu d'hélico pour une histoire d'hélico. Et ça rend bien : les textures sont richement détaillées, seule la modélisation est un peu limite. Simplement, on déplorera le fait que les soldats soient trop anguleux.

Néanmoins, tout se tient... Et en ce qui concerne le mode Multi, il y a tout ce qu'il faut. Des maps énormes, un serveur maison (NovaWorld)... Hormis la conduite de véhicules, on pourra se mettre sur la tronche en bande de quarante furieux. Plein d'autres modes sont disponibles, et des maps à débloquer font de cette partie du jeu un plus indéniable !

Bourrin, mais exigeant de la finesse, prenant, mais défoulant lors de parties éclairs. Un très bon jeu ! Quand le deuxième opus arrivera, ce sera une tuerie. **Jérôme**



DELTA FORCE : BLACK HAWK DOWN — ±53€

DÉVELOPPEUR :	Novalogic
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.novalogic.com

CONFIGURATION MINIMALE : P4 ou Athlon 1.2 GHz ; 128 Mo ; GeForce 3

☺
- L'action incessante
- L'ambiance

☹
- La modélisation des persos
- Le son, parfois

CLASSEMENT

GRAPHISME	88 %
SON	82 %
PRISE EN MAIN	85 %
ATMOSPHÈRE	85 %
DESIGN	83 %
MULTIJOUEURS	81 %

85

ACTION

BLOODRAYNE

La dhampire contre-attaque !

LE JEU
Rayne, mi-vampire mi-humaine, découpe les nazis en tranches et boit leur sang directement à la jugulaire. Méticuleuse, elle arrête le temps pour s'assurer qu'elle n'a oublié de tuer personne !



1

L'ACTION EST INCESSANTE. TOUT VA TRÈS VITE. Y COMPRIS RAYNE !

A LA CROISÉE DES GENRES, CE JEU DE TERMINAL REALITY POMPE LE SANG (ET LA MOELLE) DE PAS MAL DE GROS HITS. LES GREFFES PRENNENT BIEN. LAMES SENSIBLES S'ABSTENIR !

Après une cinématique bizarre, aussi sanglante que sexy, notre aventure démarre sur les chapeaux de roue avec Rayne, cette demi-vampire (appelée dhampire) qui s'habille chez Dominia ! L'histoire que Terminal Reality va vous conter débute en 1933. La suite ? Il n'y en a pas ! Les game designers n'ont pas été plus loin ! Le reste du jeu n'est qu'un puzzle de morceaux choisis.

On commence par l'ambiance du premier des deux univers, la Louisiane. Cette ville est devenue un lieu de pèlerinage pour tous les amateurs de morbide sublimé, avec ses morts vivants, ses chapelles et ses cimetières déjà vus dans ShadowMan. Le deuxième monde : une base nazie ! Le look "SM" de Rayne a déjà été vu maintes fois, ses déplacements et ses acrobaties, aussi.

L'histoire revient à empêcher les nazis de mettre la main sur certains objets mystiques pouvant leur conférer la suprématie absolue. Ne croyez pas pour autant que la sauce ne prend pas ! Bien au contraire. Le jeu est gore, on démembre à tour de bras, et pour se régénérer, on suce le

1 Inspiration. Le jeu n'hésite pas à pomper les classiques : ShadowMan, Devil May Cry, Max Payne…

2 Viandox. Le III[e] Reich vaincu par une dhampire. Le choc des cultures !

3 Avarié. Il faut utiliser vos pouvoirs pour filtrer les êtres dont l'aura est positive. Sinon, vous risquez une indigestion.

4 Différence. Le rendu de l'eau, des nénuphars et des tombes s'avère magnifique. L'herbe et les arbres, en revanche, sont immondes.

sang des ennemis. Résultat : des flaques de sang où l'on patauge allégrement avec des morceaux de tête au milieu. Les développeurs raffolent, paraît-il, des îles flottantes.

Pour être aussi forte, Rayne utilise tous ses pouvoirs. Elle peut sauter puis une fois en l'air, partir en torpille. Elle possède aussi deux lames, une à chaque bras, et des canines plus aiguisées que celle d'un directeur de publicité ! Dans son corset ultra-serré, elle peut cacher une dizaine de fusils qui "lockent" automatiquement les ennemis, des ennemis qui varient en fonction du décor.

Le premier monde s'avère assez joli. Un cimetière au milieu du bayou, beaucoup de reflets et de belles textures pour les tombes. En revanche, d'autres – comme celles de verdure, par exemple – rendent moins bien. Les ennemis ne posent pas de problèmes. Dans le deuxième, graphiquement inégal, il y a énormément de nazis à lacérer. Enfin, lacérer ou shooter, c'est au choix. On peut même sniper, grâce aux nombreuses visions de la demoiselle.

L'Extruded View lui permet de percevoir à distance, l'Aura Sense, de repérer les objets et les persos dont le sang n'est pas néfaste pour vous, et la Dilated Perception, une sorte de "Bullet Time" à la Max Payne… Enfin, une fois remplie, une jauge vous met en Blood Rage. Et là, vous êtes une berserkeuse bien bourrine ! Encore faut-il pouvoir se contrôler ! Pour ça, oubliez le pad, et reprenez le clavier et la souris !

L'action est incessante, tout va très vite, y compris Rayne. Elle saute comme une puce, et s'avère être une vraie équilibriste… Enfin, en théorie seulement ! Rayne est en fait la fille d'une vampire et d'un manche à balai.

Malgré tout, Bloodrayne reste un excellent défouloir. L'ambiance est bonne, mais souffre par moments de la réalisation de certains passages et de la raideur de son personnage. Rien de bien grave cependant, juste un manque de finition ! Ce qui ne devrait pas empêcher Rayne de faire un petit détour par vos bécanes !

Jérôme

BLOODRAYNE ±45€

DÉVELOPPEUR :	Terminal Reality
ÉDITEUR :	Vivendi Universal Games
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.bloodrayne.com

CONFIGURATION MINIMALE :
P3 800 MHz ; 256 Mo RAM ; GeForce 3

☺
- Le côté SM
- Le côté gore
- Les bruitages de chair tranchée

☹
- L'animation de Rayne
- Certaines textures
- Le pompage sur d'autres jeux

CLASSEMENT

GRAPHISME	74 %
SON	72 %
PRISE EN MAIN	71 %
ATMOSPHÈRE	76 %
DESIGN	69 %
MULTIJOUEURS	–

78

EXPRESS SPORT


Jeu, Setup et Format. Vous empoignez la raquette d'une des huit "stars" proposées, afin de vous faire un nom sur le circuit.

ROLAND GARROS 2003 — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Carapace
ÉDITEUR :	Wanadoo
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.carapace.fr

CONFIGURATION MINIMALE :
P3 600 Mhz ; 128 Mo de Ram; carte 3D

☺
- L'apparition du Français Paul-Henri Mathieu

☹
- Les animations loin de la réalité
- Les coups fantaisistes
- Le plaisir du jeu, totalement absent

CLASSEMENT

GRAPHISME	78 %
SON	71 %
PRISE EN MAIN	76 %
ATMOSPHÈRE	49 %
DESIGN	51 %
MULTIJOUEURS	NT

62

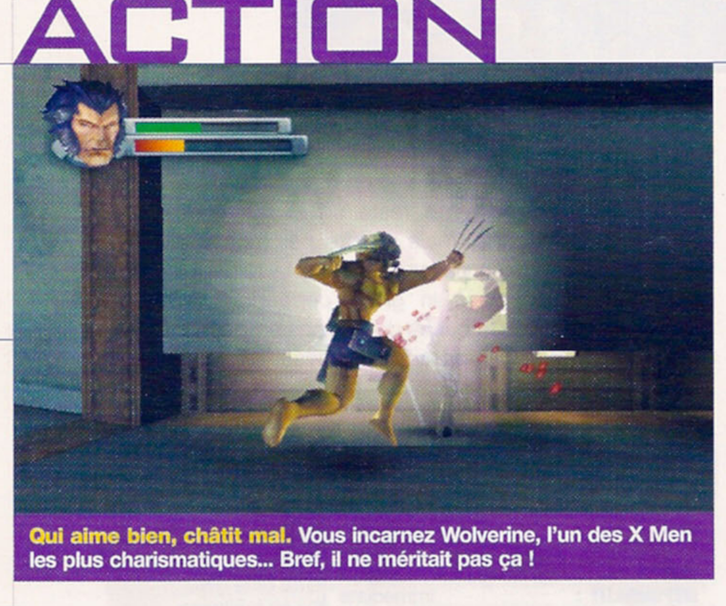
Balles neuves

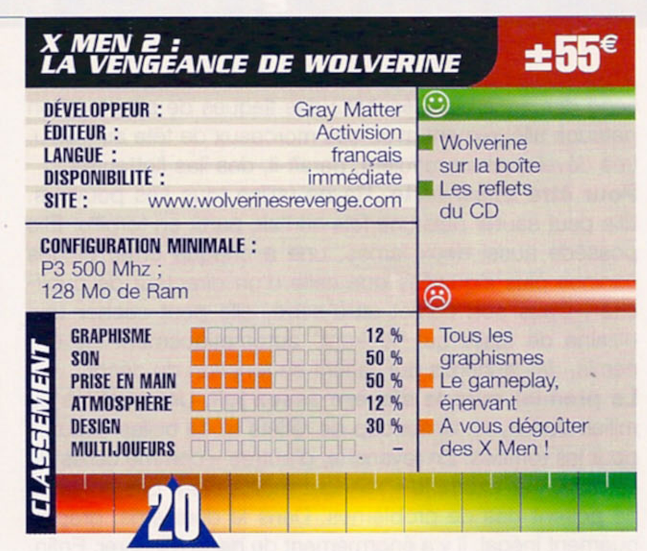
SI VOUS VOULEZ L'ACHETER, LIBRE À VOUS ! MAIS ON VOUS AURA PRÉVENUS...

Qu'il est rageant de voir un jeu sortir avant même d'en avoir fait le test. La peur nous gagne : on craint que l'un de vous ne l'achète et ne se sente floué. Fort heureusement, après maintes discussions, nous avions décidé de publier la preview de Roland Garros 2003 dans notre précédent numéro. Si vous avez acheté ce jeu et que vous le regrettez aujourd'hui, vous étiez prévenus... N'en déplaise à Wanadoo qui s'est étonné que *Gen4* soit le seul à ne pas avoir apprécié ce titre. Eh bien, nous sommes peut-être les seuls à aimer le tennis. Les graphismes sont certes plutôt agréables, mais les animations ne ressemblent à rien. Quant aux coups, ils sont surréalistes, alors que ce soft hésite encore entre arcade et simulation. Au final, le plaisir est nul, bien que les entraînements soient entièrement pompés sur ceux de Virtua Tennis. Il paraît que Microsoft prépare un jeu de tennis explosif... Balles neuves ! Vite, ça urge !

Socrates

ACTION


Qui aime bien, châtit mal. Vous incarnez Wolverine, l'un des X Men les plus charismatiques... Bref, il ne méritait pas ça !


X MEN 2 : LA VENGEANCE DE WOLVERINE — ±55€

DÉVELOPPEUR :	Gray Matter
ÉDITEUR :	Activision
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.wolverinesrevenge.com

CONFIGURATION MINIMALE :
P3 500 Mhz ;
128 Mo de Ram

☺
- Wolverine sur la boîte
- Les reflets du CD

☹
- Tous les graphismes
- Le gameplay, énervant
- A vous dégoûter des X Men !

CLASSEMENT

GRAPHISME	12 %
SON	50 %
PRISE EN MAIN	50 %
ATMOSPHÈRE	12 %
DESIGN	30 %
MULTIJOUEURS	–

20

Dans l'étang

SORTIR À LA FOIS SUR PETIT ET GRAND ÉCRAN N'EST PAS UN GAGE DE QUALITÉ...

L'éditeur avait "oublié" de nous envoyer ce jeu. Ne pas le tester aurait été un manquement à notre ligne éditoriale : constituer un guide d'achat mensuel répertoriant la majorité des titres. Dans X Men 2, tout est nul. Du début à la fin, il n'y a rien à sauver. Notre conscience professionnelle nous oblige à effectuer trois ou quatre niveaux. Ici, en quelques minutes, le verdict peut tomber... On se retrouve face à ce qui se fait de pire. Le tutorial interrompt des phases d'action à l'état pur, le personnage saute sur des mines alors qu'il ne marche même pas dessus. Les exemples sont nombreux, et pourraient facilement remplir deux pages entières. Mais vous ne méritez pas ça ! C'est tellement mauvais que l'envie de voir le film disparaît à mesure que l'on joue. Poubelle !

Léo de Urlevan

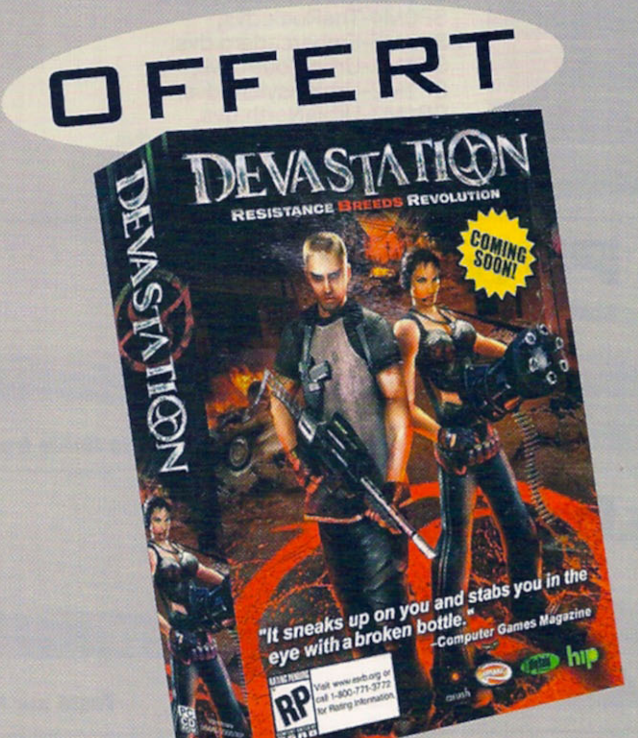
ABONNEMENT

OFFRE SPÉCIALE



CADEAU*

OFFERT



2 ANS
22 NUMÉROS





DONT
2 CD-ROM
CHAQUE MOIS



* dans la limites des stocks disponibles

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT





je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 22 numéros (dont 2 CD chaque mois) + 1 hors-série au prix exceptionnel de 85 € (Prix étranger et DOM : 150 €)

❐ Réabonnement

GEN4 PC 167
2 ANS - DEV

Adresse de réception du magazine

Nom : ______ Prénom : ______
Adresse : ______
Code Postal : ______ Ville : ______
Pays : ______ Tél : ______
E-mail : ______

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
Imm. LES MONTALETS
2, Rue de Paris
92190 MEUDON
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 44

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Ci-joint mon règlement : ❐ Chèque à l'ordre de Computec Media France

Date et signature (obligatoire) : ______

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

ACTUCES

Tricher, c'est bien joué !

COMMENT VOUS VANTER UNE FOIS DE PLUS LES MÉRITES DE CETTE RUBRIQUE. SI CE N'EST EN MARTELANT QU'ICI, VOUS AVEZ VOS CODES EN TEMPS RÉEL PAR RAPPORT À LA SORTIE DES JEUX, ET QU'ILS SONT VÉRIFIÉS UN PAR UN, À L'ANCIENNE. IL S'AGIT EN FAIT DE LA SEULE RUBRIQUE ARTISANALE DE LA PRESSE FRANÇAISE !

LÉO

Blitzkrieg

Testé sur la finale anglaise

Pendant une partie, appuyez sur ² (sous la touche Escape) pour faire apparaître la **console**. Saisissez alors **@Password("Panzerklein")** pour activer le cheat mode. Vous pouvez ensuite saisir ces autres **codes** :

@Win(0)
Passer au niveau suivant

@God(0, 1)
Invincibilité

Devastation

Testé sur la bêta

Activez la **console**, et entrez les **codes** suivants :

dopefish
Toutes les armes, Invincibilité + Argent

god
Invincibilité

allammo
999 balles

ghost
Mode passe-muraille

fly
Mode vol

walk
Mode normal

sptravel X
Passer au niveau X

X peut être :
SP-Intro.dvs,
SP0M0-TheLab.dvs,
SP0M0-TheLab2.dvs,
SP0M1-SomaSunset.dvs,
SP0M2-Chinatown.dvs,
SP0M3-TopOTheTower.dvs,
SP0M4-TheRock.dvs,
SP0M5-Embarcadero.dvs,
SP1M1-UrbiaSouth.dvs,
SP1M2-UrbiaAsylum.dvs,
SP1M3-UrbiaNorth.dvs,
SP1M4-Docks.dvs, SP2M0.dvs,
SP2M1-MarketMadness.dvs,
SP2M2-CardboardCounty.dvs...

Tropico 2 Pirate Cove

Pendant la partie, appuyez sur **CTRL** et **Shift** pour pouvoir entrer les **codes** suivants :

Winit
Victoire

booty
2 000 pièces d'or

timber
100 unités de bois

Testé sur la finale française

Warrior king battles

Entrez les **codes** suivants :

DOYOUSEE
Toute la carte

GIMMEGIMME
10 000 unités de bois, nourriture et or

MAKEMENAILS
Presque invincible

Testé sur la bêta

X Men 2 : La Revanche de Wolverine

Appuyez sur les **boutons** suivants pour activer le **cheat mode** :

poing, senseur, poing, senseur, poing, poing, accroupi, senseur.
Vous entendrez alors un petit **déclic**. Appuyez ensuite sur :
poing, senseur, poing, senseur, poing, poing, senseur, poing, poing.
Après avoir entendu un autre petit déclic, appuyez sur la touche **accroupir**. Vous aurez accès aux niveaux, et pourrez activer les cheats dans le menu pause.

Testé sur la finale française

Postal 2

Appuyez sur ² (sous la touche Escape) pour ouvrir la **console**. Saisissez le mot **sissy** pour activer le **cheat mode**. Entrez ensuite les **codes** suivants :

Alamode
Invulnérabilité

packnheat
Toutes les armes

payload
Munitions

iamsolame
Toutes les armes + Invincibilité

iamthelaw
Uniforme de police

healthful
Santé restaurée

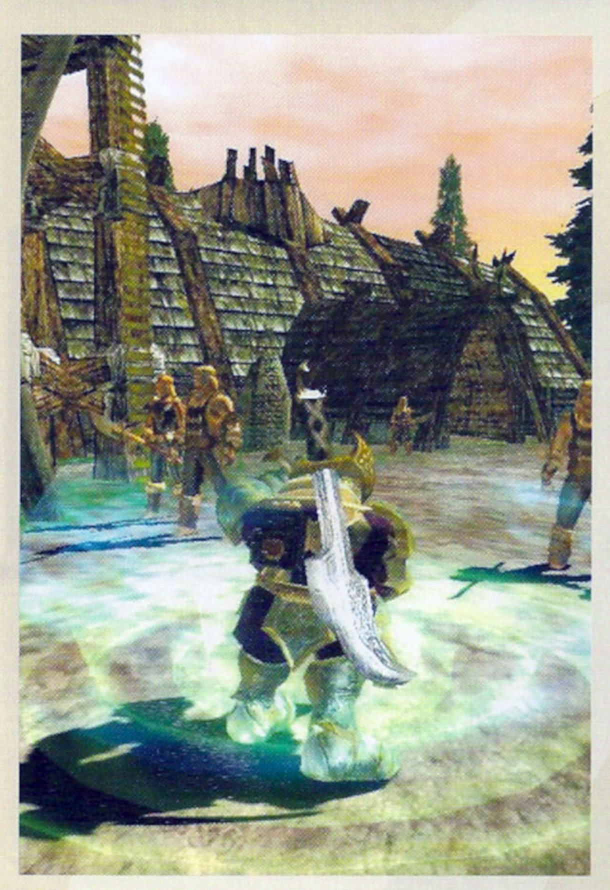
likeabirdy
Mode vol

Testé sur la finale anglaise

Plus de Multi !

AU MENU CE MOIS-CI : DEUX NOUVEAUX PROJETS (L'E3 DOIT Y ÊTRE POUR QUELQUE CHOSE), ET UNE TOUTE PREMIÈRE APPROCHE DE RYZOM, LE MMORPG ONLINE BIEN DE CHEZ NOUS. SANS OUBLIER PLANETSIDE (MON COUP DE CŒUR), UN FPS ONLINE QUI DEVRAIT RAVIR LES AMATEURS DE JEUX D'ÉQUIPE. ON SE REVOIT DONC LE MOIS PROCHAIN POUR PASSER EN REVUE TOUS LES PRODUITS APERÇUS SUR LE SALON !

LOÏC

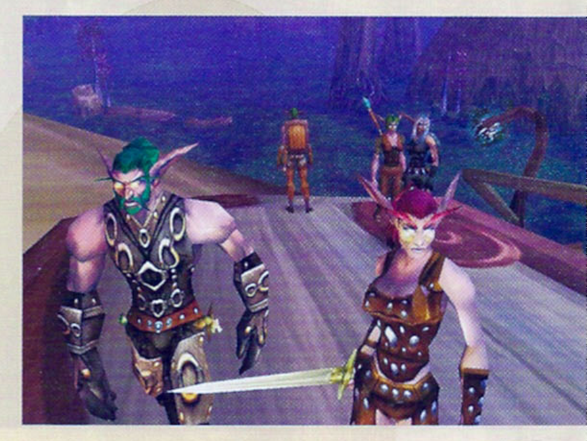


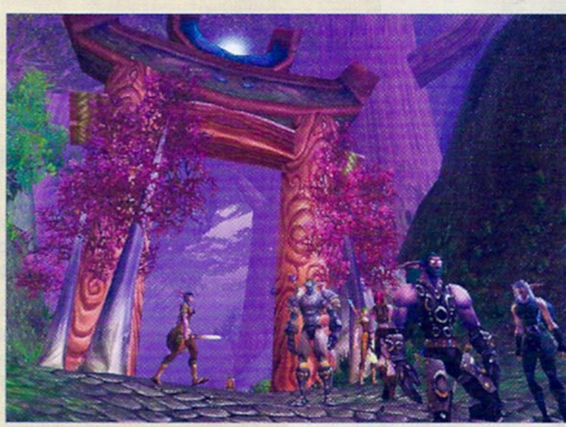
Et Mythica devint réalité !

Après avoir alimenté la rumeur, Mythica (www.mythica.com), un MMORPG de Microsoft, a enfin été officialisé. Se démarquant de la tendance traditionnelle où on développe un personnage à partir de rien, Mythica proposera aux joueurs d'entrer dans la peau d'un valeureux guerrier tombé au champ d'honneur et qui accède à l'immortalité du Valhalla. Mais ce n'est qu'un début… Et il devra s'aventurer à travers des contrées légendaires, comme Midgard ou Asgard, et se battre contre de véritables cauchemars "vivants". Tout ça pour se faire une place au Panthéon des divinités nordiques, aux côtés de Thor ou de Loki.

Le rideau se lève enfin

Depuis Warcraft 3, tout le monde se demandait quelles races seraient contrôlables dans World of Warcraft. Blizzard vient donc de confirmer que les Elfes de la Nuit seraient implémentés. Le moment était aussi venu d'annoncer (enfin) une date pour le début de la bêta test, prévue entre août et octobre. Tout ça laisse donc présager une sortie aux alentours du printemps ou de l'été 2004… En plein embouteillage ! Et encore, si Blizzard reste fidèle à lui-même, on n'est pas prêt de jouer à WoW !





Le Reality Fight

Game One met en jeu 5000 euros lors d'un grand tournoi Xbox Live, qui débutera le mercredi 4 juin, à 19 h 30. Trois équipes filmeront les candidats chez eux ! Ça doit être fendard de voir la tronche que tirent les *losers*. A quand le PC ?

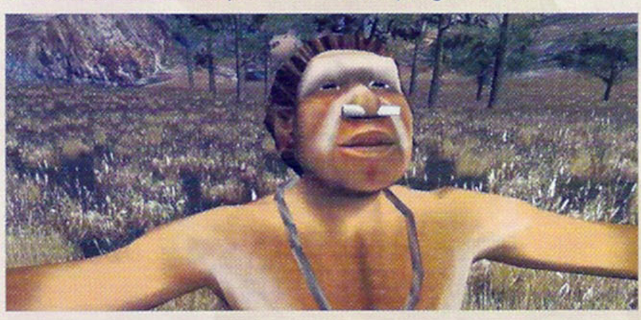


Pour les fans du

On peut être français et passionnés de jeux *online*… Applaudissons les *gamers* français de Mondes Persistants (www.mondespersistants.com), et leur désir de vous informer quotidiennement sur les jeux online !

A l'aube de l'humanité

Un titre explicite. Neandertal (iespana.es/armada-digital) est un projet qui s'inscrit dans la catégorie "jeu online gratuit". Développé par une équipe éparpillée à travers le monde, et financé par un système de dons, son but est de créer une simulation où les héros ne sont autres que des hommes préhistoriques. Pêche, chasse, cueillette... Quel programme !



La quête du Graal

NC Soft n'en finit pas de grossir. Après s'être adjoint les services de la famille Gariott, la compagnie coréenne s'est mise en chasse. Sa mission : débusquer de talentueux studios de développement et les prendre sous son aile. Le dernier en date est donc ArenaNet et son Guildwars (www.guildwars.com), un MMORPG centré autour du concept de coopération et dont le gameplay semble s'apparenter à celui d'un Diablo. Ce qui ne serait pas étonnant, vu que certains des membres d'ArenaNet ont travaillé pour Blizzard Entertainment. Ça sent la concurrence !



Enfin un toit

Mythic l'avait promis juste après la sortie du jeu, puis l'avait repoussé à la sortie de Shrouded Isles, pour enfin jurer qu'il serait là quelque temps après. De quoi ? Le système de Logement tant attendu par les joueurs. Cette fois-ci semble être la bonne, puisqu'il est disponible sur Pendragon, le serveur test. Du coup, Mythic en a profité pour annoncer qu'ils travaillaient déjà sur deux extensions. La première, gratuite, sera une refonte du système PvP. Et la seconde, payante elle, se nommera Trials of Atlantis et permettra d'explorer la cité engloutie.



Stratégiquement vôtre



Nous n'avons pas l'habitude de parler de jeux n'appartenant pas à la famille "Online", mais cette fois, nous ferons une exception. Il s'agit d'Everquest. Et décidément, il semble connaître une fin de vie des plus brillantes. Les extensions pleuvent et un nouveau produit dérivé de la franchise fait son apparition : Lords of Everquest. Il s'agira d'un RTS fortement inspiré de Warcraft 3, dans lequel vous retrouverez de nombreuses créatures et races rencontrées dans le jeu online.

Jouez en équipe !

D'abord annulé en tant que stand-alone, Ennemy Territory, l'add-on de Return to Castle Wolfenstein, sortira finalement en téléchargement gratuit. Et pour bien commencer, une première carte est dispo sur le Net, afin d'en avoir un premier aperçu.



Bientôt futuriste

Encore un bêta test ! Cette fois, il s'agit de Face of Mankind (www.faceofmankind.com), un MMORPG cyberpunk développé par Duplex Systems. Début des opérations : aux alentours de novembre 2003.





BETA

RYZOM

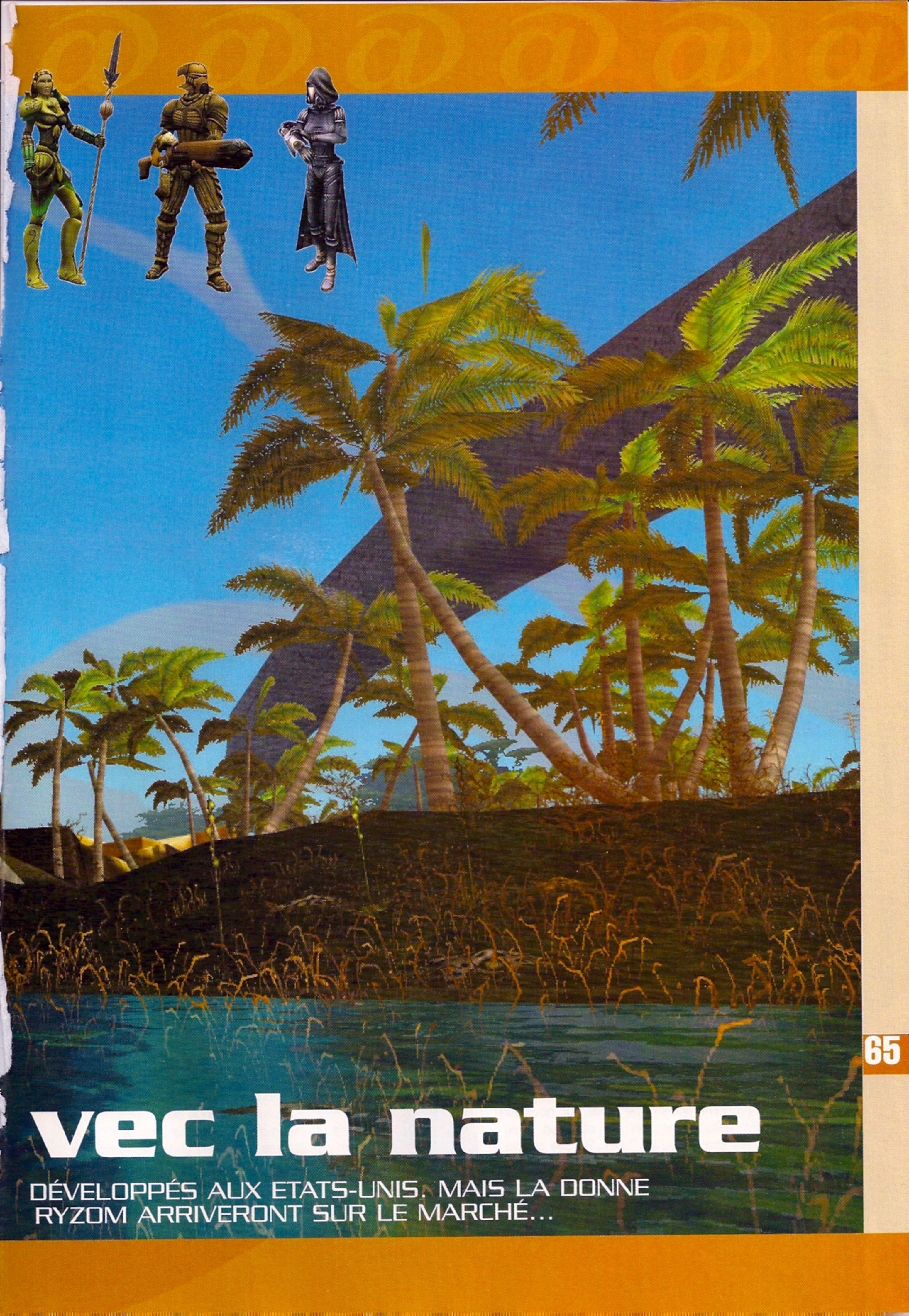
PREMIÈRES IMPRESSIONS

Les graphismes sont superbes, et le serveur interne de Nevrax ne connaît pas de saccades !

Faussement innocents. Malgré leurs visages de chérubins, les Matis sont une race xénophobe.

En harmonie a

JUSQU'À PRÉSENT, LES PLUS FAMEUX JEUX ONLINE ÉTAIENT
POURRAIT BIENTÔT CHANGER LORSQUE DES TITRES COMME



vec la nature
DÉVELOPPÉS AUX ETATS-UNIS. MAIS LA DONNE
RYZOM ARRIVERONT SUR LE MARCHÉ...
65



BETA

RYZOM

Réunion.
En créant une guilde, les joueurs pourront bénéficier d'un bâtiment leur servant de lieu de rassemblement.

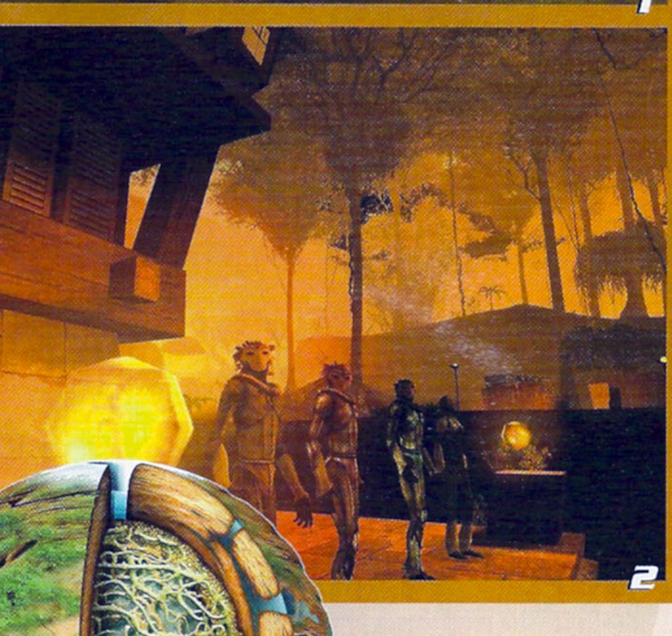
Au cours des deux derniers mois, nous avons eu la chance de jeter un œil sur deux projets français parmi les plus ambitieux : à savoir, Dark and Light et Ryzom. Depuis Mankind, la France n'avait plus fait parler d'elle dans ce domaine. Et cette fois, l'onde de choc risque de s'étendre bien au-delà de l'Hexagone. Aujourd'hui, Ryzom est à l'honneur. Et il a failli ne pas voir le jour ! Ce projet étant financé par des "*capital riskers*", quatre levées de fonds auront été nécessaires pour rendre viable cet énorme bébé. Mais c'était le prix à payer pour que ce studio conserve son indépendance. L'équipe de Nevrax est donc en train de réaliser le jeu dont elle rêvait.

L'univers d'Atys est empreint d'onirisme, grâce à sa palette haute en couleur, assortie d'un petit côté "symbiose avec la nature". Quoi de plus normal pour une planète végétale ! Celle-ci abrite d'ailleurs un grand nombre de races qui, pour une fois, n'ont absolument rien en commun avec les Elfes, les Orques ou les Trolls. Pour la simple et bonne raison que Ryzom est basé sur la Science-Fantasy, et non sur la Medieval-Fantasy. Tout ça explique l'apparence unique des créatures qui peuplent son monde.

Six races majeures vous sont proposées (Kami, Karavan, Matis, Tryker, Zorai et Fyros), mais seules les quatre dernières peuvent être incarnées par les joueurs. Les deux autres constituent, quant à elles, les deux forces, aussi puissantes que mystérieuses, de cet univers. Celles-ci s'opposent sans que personne ne puisse vraiment dire laquelle est la bonne. Telle sera la situation lorsque le jeu débutera. Puis, au fur et à mesure, les aventuriers découvriront le scénario tissé en toile de fond.

Pourquoi cette planète semble-elle rongée par une espèce de cancer ? Qui sont donc les Kami et les Karavan ? Que veulent-ils réellement ? Vous glanerez des éléments de réponse en remplissant des quêtes, que ce soit seul, en groupe, en guilde ou en interagissant avec les différentes Homides (les quatre peuples Joueurs). Cet aspect Coopération est même le cœur du gameplay de Ryzom. Toutefois, chaque peuple possède un objectif unique à atteindre. Une sorte de mission (un peu comme dans Risk) au terme de laquelle vous devrez avoir conquis tel ou tel pays, ou avoir accompli une action bien spécifique.





1 Canopée. Le réseau de racines géantes est présent presque partout mais sera inaccessible au début.

2 Visage. Les Zorai ont la peau bleue et naissent avec un masque sur le visage. Une race très secrète !

3 Quête. Certaines expéditions vous mèneront parfois bien loin de votre ville de naissance.

4 Pouvoirs. La magie est présente dans Atys, et chaque race y fait appel à travers la maîtrise des éléments (le feu...)

MÊME LA PLANÈTE EST RONGÉE PAR UN CANCER !

Les Matis devront, par exemple, trouver un moyen de monter vers une canopée représentée par d'immenses racines s'élevant jusqu'au ciel, alors qu'un autre peuple aura pour tâche d'explorer les souterrains d'Atys. Et même si ces objectifs ne sont pas nécessairement opposés, ils représentent néanmoins une course contre la montre, et le premier arrivé se voit octroyer des avantages.

Il existe aussi un type de compétition plus directe qui se manifeste par une conquête de territoire à laquelle toutes les classes prennent part. En effet, il s'agira d'abord d'explorer (éclaireurs), de nettoyer (combattants), puis de coloniser (marchands). Elle peut avoir pour cible une Tribu (peuple non joueur) ou une Homide. Mais dans ce dernier cas, seules sont concernées les guildes puissantes qui ont réussi à s'approprier un élément important de la planète, comme un avant-poste. C'est ainsi que Nevrax a souhaité gérer le PvP, donnant le droit aux joueurs de ne pas y participer.

Autre point intéressant : la gestion de la mort. En théorie, la mort permanente est possible, mais seulement si vous négligez totalement votre personnage. Autrement, vous scellez un pacte de survie avec les Kami ou les Karavan, ceux-ci vous permettant de ressusciter avec vos objets. Fonctionnant à la manière d'une assurance vie, plus ce pacte coûte cher, moins la mort vous sera pénible. Principe logique. Par contre, vous ne l'obtiendrez que via l'accomplissement de certaines quêtes. Ces quêtes seront justement de plus en plus difficiles à mesure que votre perso progressera.

Mourir de vieillesse est possible ! Heureusement, la possibilité d'accéder à une descendance, sorte de réincarnation de votre avatar, vous est offerte. Ouf ! Bref, il y aurait encore beaucoup à dire sur les innovations de Ryzom... Mais puisque nous le reverrons à l'E3, nous profiterons de notre prochain numéro pour vous en reparler. D'ici là, n'oubliez pas de vous inscrire à la bêta dont la première phase devrait débuter courant mai.

Loïc Claveau

ÉDITEUR : Wanadoo Editions/Goa
DÉVELOPPEUR : Nevrax
GENRE : MMORPG
SORTIE : fin 2003
SITE INTERNET : ryzom-europe.goa.com/



BETA

WORLD OF PIRATES

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Avis aux nostalgiques : un retour dans les années 80 vous est offert via World of Pirates. Avec, naturellement, une toute petite réactualisation des graphismes.

A l'abordage !

DÉCIDÉMENT, LES PIRATES SONT INSATIABLES. APRÈS AVOIR PRIS D'ASSAUT LES NEWS, ILS S'ATTAQUENT AUX PAGES BÊTA, AVEC WORLD OF PIRATES…

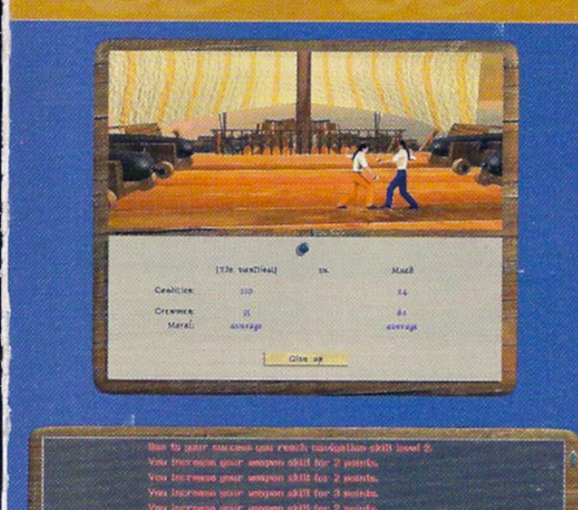
Ah, nostalgie, quand tu nous tiens ! Que de longues discussions entre amis à parler de ces vieux jeux avec lesquels on passait des nuits entières sur Atari, Amiga et les premiers PC ! Quelle joie de voir un de ces titres légendaires être non seulement remis au goût du jour, mais aussi devenir *online*. C'est notamment le cas de "Pirates !", le jeu de Sid Meier qui vous glissait dans le costume d'un corsaire. Même si – faute de licence ! – aucune mention de sa source d'inspiration ne peut être faite. Mais qu'importe !

L'ambiance "originelle" est cependant bien là, le concept reste le même, et le système, lui, s'avère identique en tout point… Seule différence, et elle est de taille : les Caraïbes du XVIIe siècle sont devenues un gigantesque champ de bataille, théâtre d'affrontements épiques entre des milliers de moussaillons. Car une guerre fait toujours rage entre les quatre pays les plus importants de l'époque : l'Espagne, l'Angleterre, les Pays-Bas et la France. Reste à savoir quel drapeau flottera sur votre mât et, par conséquent, à qui vous avez juré fidélité.

LA GUERRE FAIT RAGE AU CŒUR DES CARAÏBES !

Bien sûr, le joueur peut envoyer valser tout l'aspect politique et faire ce que bon lui semble. Il devient alors un piraté comme il en existait tant, un homme ne respectant aucun traité de paix. Son navire arbore alors la bannière noire à tête de mort, et il devient un renégat que les autres marins rêvent de capturer afin d'empocher la récompense. Cette lutte entre les hors-la-loi et les chasseurs de primes est le cœur du projet. Le PvP est donc la base de départ de ce soft. Comment dépeindre autrement cette période où personne n'était à l'abri des boucaniers.

A terme, ceux qui désirent vivre une aventure un peu moins mouvementée pourront créer des villes, et les admi-



1 Combat de chefs. Les conflits ne se règlent pas tous au canon, mais aussi au sabre.

2 Reddition. Pour prendre une ville, il faut vaincre le général qui la défend dans un duel symbolique.



nistrer en prenant le poste de gouverneur. Une fois en place, leur but sera de voir le commerce se développer de façon prospère. Car cette tâche est elle aussi gérée par les joueurs qui, en transportant des marchandises entre les différentes cités, joueront sur la loi de l'offre et de la demande et tenteront d'amasser une petite fortune.

Bien que World of Pirates ne puisse pas rivaliser avec les "*blockbusters*" s'appuyant sur un budget estimé à plusieurs millions de dollars, il est toujours bon de se souvenir des bonnes choses... Eh oui, ce qui est simple peut s'avérer beaucoup plus amusant que ce qui est beau. Qu'on se le dise !

Loïc Claveau

ÉDITEUR : Aucun
DÉVELOPPEUR : WOP-DevTeam
GENRE : MMORPG
SORTIE : Fin 2003
SITE : www.worldofpirates.com

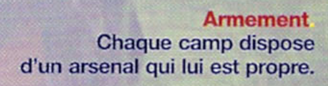
PREMIÈRES IMPRESSIONS

Génial ! On retrouve les sensations d'un Tribes... La dimension *online* en plus !

Guerre

DES PREMIÈRES EXPÉRIENCES DE JEU QUI VOUS MARQUENT
MÉMOIRES D'UN DÉBUTANT...

Design futuriste. Même les tanks ont de la gueule. Vivement demain !



Armement. Chaque camp dispose d'un arsenal qui lui est propre.





Totale

VRAIMENT SONT PLUTÔT RARES. PLANETSIDE EN EST UNE.



BETA

PLANETSIDE

Point de rendez-vous. Lorsque l'affluence sur les serveurs est à son comble, on peut assister à d'impressionnants rassemblements de joueurs. Ici, ce n'est rien !

D'emblée, trois voies s'offrent à moi : La République Terran (pilier de base qui, suite à une fracture, a donné naissance à deux mouvements révolutionnaires), la Souveraineté Vanu (regroupant de fervents serviteurs d'une race extraterrestre aujourd'hui disparue), et Le Nouveau Conglomérat (luttant contre l'oppression). Ayant opté pour cette dernière, j'ai été appelé en renfort sur Tarqaq, une base devenue la cible d'une attaque de grande envergure. Celle-ci est sur Ceryshen, l'un des treize continents composant la planète Auraxis.

Dès mon arrivée, je me sens un peu perdu. D'immenses bâtiments gris m'entourent. Je me risque à l'intérieur du plus gros, et découvre d'innombrables machines sophistiquées : les tubes de reconstruction moléculaire (point de réapparition "post-mortem"), l'arsenal, la borne de certification où l'on apprend – et oublie – les techniques de terrain (maniement d'armes, connaissance des véhicules, informatique...).

Tandis que je réfléchis à ce que je vais choisir, j'entends qu'un groupe de compatriotes s'organise dans les environs, appelant les volontaires à se joindre à la contre-attaque. Bien que n'y connaissant rien, je décide alors de saisir l'occasion pour en apprendre un peu plus sur ce nouveau monde. Ma timide proposition donne lieu à un accueil chaleureux qui restera par la suite un merveilleux souvenir.

Les soldats m'interrogent sur ma qualification et, voyant mon regard perplexe, comprennent que je suis une nouvelle recrue. On me conseille de choisir la compétence permettant de conduire un buggy, ce qui pourrait s'avérer être un appui utile, car rapide et efficace. Suivant leurs indications, je file activer ma nouvelle compétence, puis me dirige vers un des bâtiments dont le panneau représente un véhicule terrestre. J'enclenche la production et, ô miracle, le tout-terrain sort du sol, juste sous mes yeux.

Sautant aux commandes, je m'apprête à démarrer l'engin lorsqu'un membre de mon groupe m'interpelle. *"Je peux monter à la place du mitrailleur ? On risque d'avoir besoin de harceler l'ennemi..."* Avec plaisir ! Et hop, nous voilà partis rejoindre le reste de l'équipe. Là, un transporteur de troupes nous attend, ainsi que deux hélicoptères. Ayant reçu de nouveaux ordres, la soute arrière du cargo volant s'ouvre et j'y installe le buggy. La perspective change. Exit la vue intérieure du quatre-roues ! On a désormais droit à une vue extérieure du Galaxy, cet immense cargo.

1 Artillerie. Il est possible d'utiliser les canons lourds placés sur les remparts des bases.

2 Sentinelle. Tous les ingénieurs peuvent poser des tourelles de défense partout dans les bases.

3 Arsenal. Voici les bornes d'armement, l'endroit où vous choisissez votre équipement.

4 Magique. Dans le continent protégé, on active une borne pour voir un véhicule apparaître.



1



2



3

4

UNE BATAILLE SANS RELÂCHE QUI DURE 2 HEURES !

"Tout le monde est prêt ?" s'écrie le chef et pilote du transporteur lourd. *"Reaver 1, paré !", "Reaver 2, paré !"*, et ainsi de suite… *"Alors, on décolle !"* Après un temps de chargement qui survient lorsque l'on change de continent, nous nous retrouvons à quelques kilomètres de l'endroit où se déroule l'action. Un bref coup d'œil sur la carte générale (une sorte de GPS) nous renseigne sur la direction à prendre. Quelques minutes plus tard, l'objectif est en vue. Il s'agit d'un de nos avant-postes, que l'ennemi vient d'investir au prix de nombreuses morts.

L'ordre de largage est donné. Le buggy et les fantassins embarqués dans le Galaxy se jettent alors dans le vide. Ils sont tous équipés de parachutes. La chance n'est malheureusement pas de mon côté. En effet, mon buggy est devenu inutile… En fait, nous avons atterri au second étage de la base, pas sur le sol. Nous voilà donc forcés de nous éjecter. Fusil d'assaut en main, on court vers le mur pour éviter d'être à découvert, mais cela s'avère inutile.

Les agresseurs, voyant arriver les renforts, se sont repliés dans la tour de garde la plus proche. Commence alors une poursuite effrénée qui se solde pour moi par une mort par balles. Mais qu'à cela ne tienne, un clic sur un tube de reconstruction de la base nouvellement reprise et cinq minutes plus tard, je réapparais aux côtés de mon groupe. S'ensuit alors une nouvelle bataille, toujours aussi acharnée.

Grenades, roquettes, projectiles en tout genre, jusqu'à ce que notre scout, doté d'une armure pouvant le rendre invisible, se glisse dans la structure et réussisse à pirater les défenses de la tour. Désormais en infériorité numérique, et ne pouvant plus compter sur la puissance de feu des canons enfin désactivés, les ennemis tentent alors une sortie kamikaze… Un suicide collectif, en fait.

C'est ainsi que s'achève ma première et longue bataille (deux heures tout de même) qui m'a permis de gagner quatre niveaux – grâce à l'expérience acquise au cours du combat – et autant de points de certification. Je suis désormais prêt à apprendre de nouvelles compétences, et à entamer une longue carrière au service de ma nation.

Loïc Claveau

ÉDITEUR : Sony Online Entertainment
DÉVELOPPEUR : Verant Interactive/SOE
GENRE : MMOFPS
SORTIE : mai 2003
SITE INTERNET : www.planetside.com



LE JEU
Vous débarquez en Egypte, et participez à l'essor d'une civilisation... En partant de rien !

Nomination Gen4 d'or

A perte de vue.
Si au début, le monde est assez vide, très vite, il fourmille de constructions érigées par les joueurs eux-mêmes.

Remue-méninges

ATITD IMPOSE UN NOUVEAU GENRE DE JEU ONLINE. POUR UNE FOIS, UTILISER SON CERVEAU EST VITAL !

A Tale In The Desert était totalement inconnu quand il s'est glissé pour la première fois dans les pages de *Gen4*. Il s'agissait d'un jeu indépendant parmi tant d'autres. Pas spécialement beau, ni très performant... Oui mais voilà, la profondeur du gameplay donnait le vertige. Son ambition était ni plus ni moins de vous faire participer à la naissance d'une civilisation. Le choix s'est porté sur l'Egypte antique pour plusieurs raisons. Mais comme nous disait Andrew Tepper, l'instigateur de cette aventure : *"L'histoire aurait pu se dérouler n'importe où. Ce qui nous intéresse, c'est la façon dont elle évolue !"*.

Enfin finalisé, ATITD s'avère être un véritable phénomène. Encensé par les médias, l'afflux de clients a dépassé toutes les espérances des développeurs... A tel point qu'il est question de le traduire en plusieurs langues, et Alchemic Dream devrait s'occuper de la version française, du support et de la gestion de la communauté. Reste à espérer que les serveurs seront spécifiques à chaque pays.

Bien sûr, le succès du jeu en termes de clients reste relatif. Pas question pour ATITD de concurrencer un Everquest. Mais ils sont déjà plusieurs milliers à s'être laissé tenter par cette expérience, et cette façon de jouer totalement novatrice. Sachez toutefois que ce titre s'adresse à un type de gamer bien particulier : à savoir mature, désireux de faire marcher ses méninges et de construire diverses choses avec l'aide de ses congénères.

Ici, la coopération prend tout son sens... Et si vous entendez des terroristes qui, la bave aux lèvres, hurlent *"Je vais tout péter !"*, *"Enfoiré, tu m'as pris mon frag !"* ou *"Comment j'te l'ai fumé !"*, c'est que vous vous êtes trompé de serveur. Dans ATITD, il n'y a aucune phase de combat. En lisant cette phrase, nombreux sont ceux qui ont dû tourner la page, de peur de s'ennuyer. Y'a encore du monde ? Alors, continuons !

L'absence de confrontation physique ne fait pas disparaître la rivalité entre les joueurs. Casse-tête, jeux de société et puzzles sont autant de moyens d'asseoir votre

PARTICIPEZ À LA NAISSANCE D'UNE CIVILISATION !

1 Outils. Avant de toucher à des technologies avancées, il faut passer par les bases de la civilisation.

2 "Duel". Les diverses compétitions entre les colons se résument à des combats... intellectuels. C'est plutôt rare !

3 Etudes. Dans le fond se trouve l'Université. Ici sont lancés les projets faisant évoluer la civilisation.

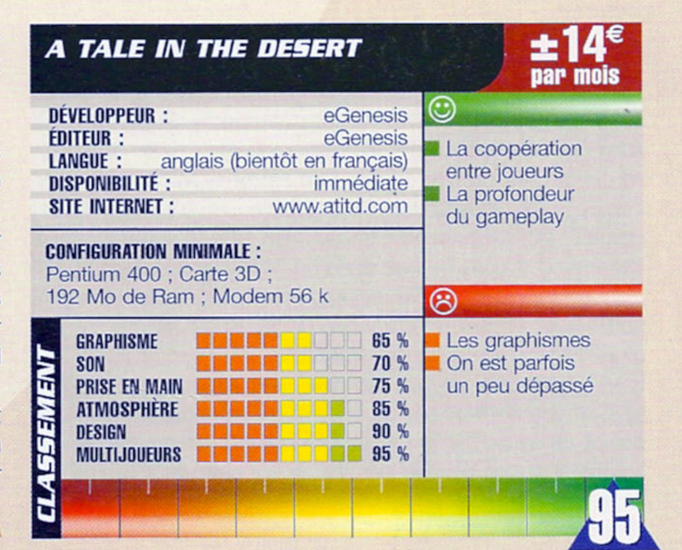
4 Brinks. Les coffres vous servent à conserver des choses précieuses, ou lors d'épreuves comme celle de Confiance.

supériorité mentale sur vos compatriotes, les meneurs d'hommes ayant une place de choix dans ATITD. Mais avant ça, il faudra participer à la naissance d'une civilisation.

Au début, vous n'aurez rien d'autre que vos mains et devrez les mettre à la pâte, en ramassant les matières premières à même le sol. Par la suite, l'évolution de votre peuplade sera rythmée par vos découvertes scientifiques, lorsque telle ou telle invention sera rendue publique. Par exemple, des joueurs ont récemment mis à jour des puits d'eau, et découvert des pierres précieuses. Les recherches se portent désormais sur leurs propriétés, leur utilisation, leur valeur… Ce matériau étant robuste, il pourrait devenir un outil de taille ou un objet de commerce (comme un bijou).

Il existe aussi une progression du personnage qui se fait via sept épreuves dans autant de disciplines. Quoi qu'il en soit, ATITD est un jeu à essayer absolument, histoire de voir si vous accrochez à ce concept révolutionnaire.

Loïc Claveau



A TALE IN THE DESERT — ±14€ par mois

DÉVELOPPEUR :	eGenesis
ÉDITEUR :	eGenesis
LANGUE :	anglais (bientôt en français)
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.atitd.com

CONFIGURATION MINIMALE :
Pentium 400 ; Carte 3D ;
192 Mo de Ram ; Modem 56 k

☺
- La coopération entre joueurs
- La profondeur du gameplay

☹
- Les graphismes
- On est parfois un peu dépassé

CLASSEMENT

GRAPHISME	65 %
SON	70 %
PRISE EN MAIN	75 %
ATMOSPHÈRE	85 %
DESIGN	90 %
MULTIJOUEURS	95 %

95





Souci du détail.
Les textures des éléments 3D sont de très bonne facture.

LE JEU

Vous sillonnez l'espace et faites tout ce qui est en votre pouvoir pour mener à bien votre carrière !

A la conquête des

A L'HEURE OÙ VOUS LIREZ CES LIGNES, EVE ONLINE SERA CE QUI VOUS ATTEND DANS CETTE GALAXIE OÙ LA LIBERTÉ

L'histoire d'Eve Online aurait pu commencer ainsi. "*Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...*" Mais LucasArts aurait vite fait de lâcher ses avocats, tant sur CCP Games (suspecté de plagiat) que sur nous (coupables de ce rapprochement osé). Alors, on se contentera de dire que ce titre est également un monde composé d'une multitude de galaxies et d'étoiles. Outre l'esthétisme, extrêmement soigné, son côté "épique" fait forte impression. On se croirait dans un film... La musique, aussi planante que celle de Vangelis, participe à cette ambiance si particulière. N'allez pourtant pas croire qu'il s'agisse d'un jeu d'action ou d'une simulation spatiale.

Eve Online est un jeu de rôle, pur et dur, dans lequel vous endossez le rôle d'un citoyen qui appartient à une des quatre races dominant l'univers : Gallente, Amarr, Caldari ou Minmatar. Libre à vous de choisir sa profession parmi un large éventail, tout en gardant à l'esprit que vous pourrez changer d'avis par la suite. Contrairement à des titres comme Everquest, basés sur un niveau d'expérience général, Eve Online est centré sur un système de compétences. L'univers est donc peuplé d'individus (quasi) uniques dont le but s'orientera autour de deux axes : le commerce et le combat. Limité, dites-vous ? Non ! En fait, c'est l'inverse.

La liberté laissée aux joueurs est totale, ceux-ci pouvant former leurs propres camps et opter pour un comportement spécifique vis-à-vis des autres. Tels sont les fondements d'un univers social, aucune barrière artificielle ne venant contrarier les protagonistes. Apparaît alors le triangle nécessaire à un PvP viable. A chaque angle, on trouve les Bons, les Mauvais et les Marchands. Dans Eve Online, les joueurs peuvent donc décider de suivre la voie du pirate en attaquant les autres vaisseaux pour leur voler leur cargaison. Leurs têtes sont alors mises à prix, et les chasseurs de primes se jettent à leurs trousses. On peut aussi créer des corporations (ou guildes), et déclarer la guerre dans l'espoir de dominer certains systèmes.



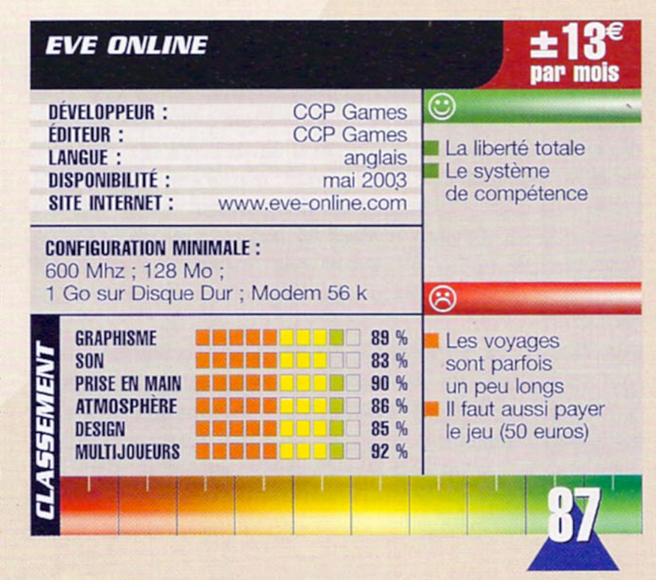
1 Passage obligé. Les "warpgates" sont des portes dimensionnelles reliant les galaxies entre elles.

2 A la dérive. Quand l'engin est détruit, il ne reste plus qu'une petite capsule. Quant à l'inventaire, il flotte dans l'espace.

3 Aller plus vite. Un "système d'after-burner » permet d'atteindre des vitesses vertigineuses.

4 Se repérer. La carte stellaire est l'endroit où vous choisissez votre destination.





étoiles

DISPONIBLE EN EUROPE. PASSONS DONC EN REVUE
LAISSÉE AU JOUEUR EST TOTALE !

Pour ceux qui ne désireraient pas participer à ce chaos, chaque civilisation possède une zone dite "protégée", car elle dispose d'une police contrôlée par l'ordinateur. Celle-ci patrouille en permanence à la recherche d'ennemis. Et si, théoriquement, rien n'empêche quelqu'un de vous attaquer dans ces zones, ses chances de survie seraient minimes. Les Commerçants, eux, disposent du Marché Global, pierre angulaire entre les différentes planètes. Dans un système, vous pourrez acheter un produit à bon prix, et le revendre plus cher dans un autre. Et si les Marchands ne disposent pas des compétences nécessaires pour se battre, ils ont néanmoins les ressources pour engager des mercenaires ou transformer leur navire en forteresse volante. Car pour générer des profits, il faut souvent voyager aux confins de la galaxie, dans des endroits dangereux.

Alors, que serez-vous ? Un assassin, un justicier ou un simple marchand ? Quel que soit votre rêve, Eve Online vous permet de le réaliser.

Loïc Claveau

EVE ONLINE — **±13€ par mois**

DÉVELOPPEUR :	CCP Games
ÉDITEUR :	CCP Games
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	mai 2003
SITE INTERNET :	www.eve-online.com

CONFIGURATION MINIMALE :
600 Mhz ; 128 Mo ;
1 Go sur Disque Dur ; Modem 56 k

☺
- La liberté totale
- Le système de compétence

☹
- Les voyages sont parfois un peu longs
- Il faut aussi payer le jeu (50 euros)

CLASSEMENT

GRAPHISME	89 %
SON	83 %
PRISE EN MAIN	90 %
ATMOSPHÈRE	86 %
DESIGN	85 %
MULTIJOUEURS	92 %

87



TEST
DAY OF DEFEAT

LE JEU
Vous incarnez un soldat et votre but est d'accomplir certains objectifs. Classique, donc !

Costumes d'époque. Les tenues représentent fidèlement les uniformes des différentes nations.

Encore à la Mod

APPARU APRÈS COUNTER-STRIKE, CETTE MODIFICATION DU VIEUX HALF-LIFE A FINI PAR GAGNER SA GUERRE : ÊTRE RECONNU PAR SES PAIRS.

Ah, il a bon dos, papy ! Quand le laisseront-ils donc reposer en paix, ce pauvre moteur ? Mais ne vous méprenez pas ! Ce "pauvre" est affectif, et non pas injurieux… Loin de nous l'idée de critiquer Half-Life. Mais qu'il est difficile de tester un simple "mod" disponible gratuitement sur le Net depuis quelques années, surtout quand il a été développé sur un vieux moteur. Et plus encore lorsqu'il vous donne la possibilité d'incarner des nazis, un sujet plutôt chaud à la rédac depuis le reportage de Léo sur Commandos 3.

Pourtant, Day of Defeat a su trouver son public, aussi bien sur la Toile que dans certaines salles de jeu en réseau. Le bougre se distingue des autres et a imposé sa marque de fabrique en passant d'un ersatz de Team Fortress à un jeu d'équipe s'apparentant à une simulation de soldat. Ainsi, les développeurs ont limité au maximum certaines mauvaises habitudes qui gâchaient quelque peu le plaisir de jeu.

Vous avez certainement déjà entendu parler des "Bunny Jumpers" (lapins sauteurs) ? Cette pratique consiste à sauter en permanence pour éviter d'être une cible facile. Sans pour autant influer sur la précision de tir. Dans DoD, cette méthode – tout sauf réaliste – est impossible. Dès que vous sautez, vous abaissez votre fusil. De plus, il existe une jauge d'endurance qui représente le niveau d'épuisement de votre personnage. Elle baisse lors d'un sprint ou d'un saut, et se régénère à l'arrêt. Autre élément "réaliste" : DoD gère la position couchée. Et celle-ci s'avère indispensable pour l'utilisation des fusils à bipieds.

Pour ce qui est des armées, on passe de deux (dans les premières phases de bêta) à trois camps, les Anglais venant s'ajouter aux Américains et Allemands. Malheureusement, les Britanniques ne disposent pas encore d'autant de classes de combats. En revanche, les enjeux de la bataille ne se sont pas étoffés : il s'agit toujours de prendre ou de détruire un

DOD A TROUVÉ SON PUBLIC, SUR LA TOILE ET DANS LES SALLES DE JEU EN RÉSEAU...

1 Feu ! Il est possible d'utiliser les gros fusils à bipieds, soit en se servant d'un sac de sable comme support, soit en se couchant.

2 Drapeau. En haut à gauche, vous pouvez voir le statut des différentes zones contrôlées par les Alliés et par l'Axe.

3 Appui. Des tanks sont disséminés sur certaines cartes, ce qui permet de faire le ménage si les ennemis s'approchent trop près.

4 Anti-char. Le bazooka s'avère très utile pour se débarrasser facilement d'un tank embusqué. Prêt ? En joue ! Feu !

objectif défendu par l'ennemi, soit de capturer ou de tenir des drapeaux qui représentent des zones de contrôle.

Finalement, même si le produit est un peu vieillot, il reste amusant. La prise en main est simple, et on rentre immédiatement dans l'action. On regrettera juste le comportement d'une petite minorité d'énergumènes qui, jouant du côté de l'Axe, se croient obligés d'agir et de parler comme des nazis. Mais que voulez-vous... On ne peut pas blâmer les développeurs pour les mauvaises manières des joueurs.

Bref, si vous n'avez aucun jeu sous le coude en ce moment... et que votre configuration machine ne peut supporter un BattleField 1942, il est toujours temps de vous procurer cette version complète de DoD qui ne nécessitera même pas l'achat où la réinstallation d'Half-Life.

Loïc Claveau

DAY OF DEFEAT ±30€

DÉVELOPPEUR :	Valve Software
ÉDITEUR :	Activision
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	mai 2003
SITE INTERNET :	www.dayofdefeat.com

CONFIGURATION MINIMALE :
P 800 ; 256 Mo ; Carte 3D

☺
- L'action, immédiate
- Le jeu en équipe

☹
- Les graphismes
- Pas beaucoup d'objectifs

CLASSEMENT

GRAPHISME	70 %
SON	84 %
PRISE EN MAIN	88 %
ATMOSPHÈRE	85 %
DESIGN	80 %
MULTIJOUEURS	89 %

82



HARDWARE

L'été sera chaud !

LORS DU DERNIER SONDAGE PARU DANS *GEN4*, VOUS AVEZ PLÉBISCITÉ LA RUBRIQUE MATOS. COOL ! ON VA TÂCHER DE VOUS EN FILER PLUS. LE MOIS PROCHAIN, À NOTRE RETOUR DE L'E3, UNE TONNE DE NEWS TOUTES FRAÎCHES VOUS PERMETTRA D'Y VOIR PLUS CLAIR SUR L'AVENIR DU MATÉRIEL PC, QUI EST EN PERPÉTUELLE ÉVOLUTION. MAIS EN ATTENDANT, ADMIREZ UN PEU CES PRODUITS DE FOLIE !

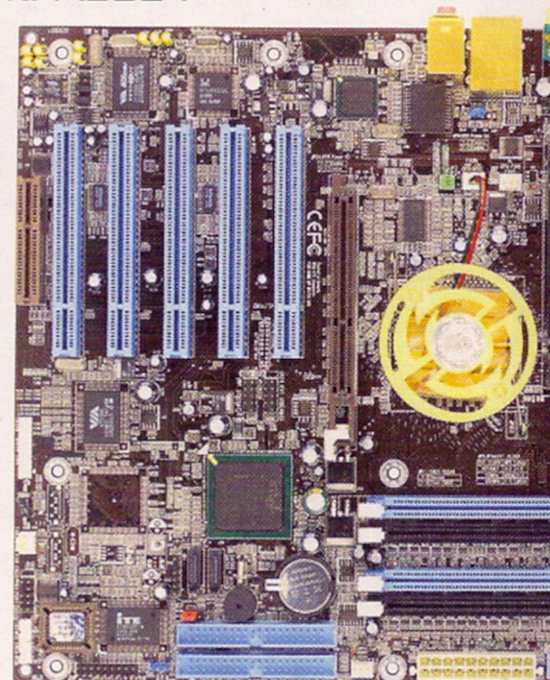
JÉRÔME

CHAINTECH ZENITH 9CJLS

Un vrai petit

LES CARTES MÈRES SONT PLUTÔT RARES DANS CES PAGES. MAIS QUAND ELLES SONT DU CALIBRE DE CETTE CHAINTECH, DIFFICILE DE FAIRE L'IMPASSE !

Zenith : un nom prédestiné pour désigner le haut de gamme de la marque Chaintech. Le dernier pack sorti pesait plus de 4 kilos, celui-ci est encore plus lourd ! A l'intérieur, on découvre émerveillé une tonne de trucs géniaux. En premier lieu, la carte ! Un nid douillet pour un P4 ! Il s'agit en fait de la première à intégrer le chipset Intel Canterwood Hyper Threading 875P + ICH5R. Le FSB : 400/533/800 Mhz. Eh oui, 800 MHz ! Il faudra vous y faire. On peut monter à 4 Go de mémoire. Ça aussi, vous devrez bien l'admettre un jour. La mémoire est de type Dual DDR 266/333/400, avec 4 slots dispos. Et niveau AGP, il y a bien sûr le support du 8x.



Dernier cri. Cette carte comprend tout ce qui se fait de plus récent !

> **"Chaintech fournit même le tournevis !"**

D'origine, elle est équipée d'un petit chipset son VIA ENVY 24PT avec SPDIF (en sortie seulement). On a donc du 7.1 ! Il y a huit ports USB 2.0, dont 2 qui accompagnent l'entrée et la sortie audio du C-box 3. De la folie ! Le C-box 3, un rack 5 1/4 en façade, comprend, outre ses 2 ports UBS 2, un port FireWire, les prises audio donc, mais aussi un moniteur de température pour surveiller son processeur et éviter qu'il ne se transforme en radiateur d'ambiance. Et on trouve également une sorte de LED qui s'avère être un détecteur d'erreur interne, et une bien étrange cellule infrarouge permettant d'utiliser une télécommande fournie. A quoi cela peut-il bien servir ?

Le truc génial, c'est l'HANDIGATOR justement. Cette superbe télécommande pilote à distance les fonctions multimédia de votre PC. Elle fait office de souris, possède des touches de raccourcis pour des applications liées à Internet, et surtout, elle commande WinDVD livré avec ce bundle. Du coup, vous voilà confortablement installé dans votre lit pour mater dès DivX... Euh, des DVD ! Sans même bouger vos fesses ! Une grave erreur, puisque c'est bientôt l'été.

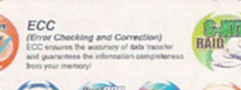
Comme toujours avec cette gamme, tout est là dès que vous ouvrez le carton : les Round Cables, des logiciels d'overclocking très bien foutus qui permettent de régler le système d'un coup de souris : fréquences, température, vitesse du ventilo... En un mot : tout ! Et pour les vrais bidouilleurs, Chaintech fournit même le tournevis. Alors ? Elle est pas belle, la vie ?

Jérôme

bijou

Impressionnant.
La longue liste de caractéristiques laisse rêveur !







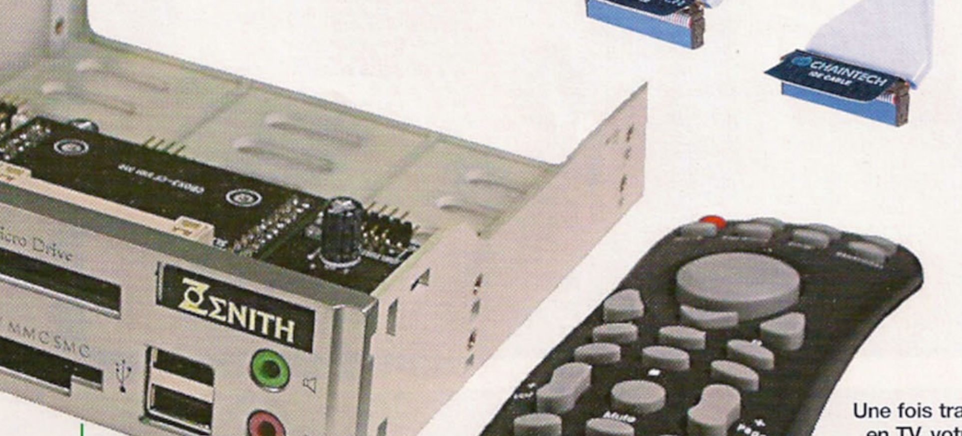

Récapitulatif

Modèle	9CJS
Format	ATX
North-Bridge	Canterwood
South-Bridge	ICH5R
FSB	533/800 MHz
Socket	478
AGP (8X)	1
RAM	4 DDR 266/333/400 mode Dual
Audio	VIA ENVY 24PT
IDE	2x100
PCI (32/64)	5/-
S-ATA	oui
RAID	oui
FireWire	100/200/400Mbps (VIA VT6306)
USB 2.0	2 (+6)
CMT	1
AMR (Modem)	–
LAN	1*10/100Mb et 1*1000 Mb
Prix	329 euros

Pratique.
Poussé par son besoin viscéral de toujours proposer le petit plus, CHAINTECH vous offre même le tournevis !



Round cables.
L'ultime preuve que cette carte s'adresse aux consommateurs exigeants. Vraiment idéal pour une ventilation optimale !



C-Box
La troisième version de ce rack est plus complète que les précédentes.



TV.
Une fois transformé en TV, votre PC dit merci : plus besoin de le trimbaler toutes les 5 minutes !

ALIENWARE AREA-51 HYBRID

Bécane in black !

Vous vous souvenez de l'Area-51, testé il y a deux mois dans ces pages ? Alienware enfonce le clou en présentant la version Shuttle, appelée Hybrid. C'est simple : vous prenez le grand modèle, une paille et un couteau pointu. Avec le bout de la lame, vous faites un trou discret dans la tour. *"Pas trop grand, pas trop p'tit"*, comme disait Tassin. Vous y glissez la paille. Un chewing-gum pourra vous servir de joint. Maintenant, allez-y ! Portez la paille à votre bouche et inspirez de toutes vos forces, histoire de faire le vide. Voilà, vous avez un hybride.

Tout ça pour dire qu'il n'y a strictement aucune différence entre les deux machines, si ce n'est la connectique, l'allure et – bien sûr – le prix. Au menu : P4 à 3,06 GHz, 1024 Mo DDR (Samsung), une carte graphique 9700... Sans oublier le disque dur, d'une capacité totale de 180 Go, un combo DVD-RW Pioneer DVR-105. Plus tout ce qu'il faut : clavier et souris estampillés de la petite tête d'Alien.

En façade, on trouve un port FireWire, deux USB 2.0 et les branchements audio. Et sur ses fesses, plein de cratères qui s'apparentent vite à deux IEEE 1394 supplémentaires, deux autres USB 2.0... Verdict des benchs : 7 047 MIPS, 2 490 MFLOPS avec SiSoft Sandra... Les enchères commencent à 2 300 euros. Qui dit mieux ?

Classe. Le châssis est laqué et l'avant a un joli aspect brossé.

Turbo. Nez à nez avec une Radeon 9700 Pro.

Optimisation. L'espace est compté à l'intérieur, mais la ventilation est au top !

Arrière. Rien ne manque !

EN BREF

Un son herculéen

Hercules lance un kit 2.1, le XPS X.100. Avec deux enceintes de 12,5 W et un caisson de 35 W ! Les deux satellites ont un look sympa, effilé et futuriste. La télécommande et la connectique sont fournis pour moins de 100 euros.



Aegis Write

Mitsumi innove avec ce graveur CR-485 FTE CDRW 54x/32x/54x. Il est doté de la technologie Aegis Write qui détecte la marque et le type de CD vierge inséré grâce à une étroite collaboration avec les fournisseurs de supports optiques. Résultat : vos gravures sont optimisées ! Pour à peine 100 euros !



SELECTION MOREX

Carte graphique WinFast A300

Un réalisme à couper le souffle grâce au language Cg

Twin Turbo II™

Système de refroidissement à double turbines innové par Leadtek ; une turbine d'aspiration et une d'expulsion créant ainsi une circulation d'air forcée

WinFast A300
- NVIDIA GeForce FX 5800/Ultra GPU
- Twin Turbo II™ cooling systems
- 128 MB DDR2 memory
- nView multi-display technology
- DirectX 9.0 、 OpenGL 1.4
- DVI 、 VGA 、 TV-Out

WinFast A310
- NVIDIA GeForce FX 5600/Ultra GPU
- 128/256 MB DDR memory
- nView multi-display technology
- DirectX 9.0 、 OpenGL 1.4
- DVI 、 VGA 、 TV-Out

WinFast A340
- NVIDIA GeForce FX 5200/Ultra GPU
- 64/128 MB DDR memory
- nView multi-display technology
- DirectX 9.0 、 OpenGL 1.4
- DVI 、 VGA 、 TV-Out

Bonus

Inclus le jeu "Gun Metal" conçu avec le language de programmation Cg afin de vous offrir une qualité de réalisme des animations 3D jamais atteinte !

Computex Taipei 2003 — June 2-6 — Hall:1 Booth No. A626-632 A725-731

www.leadtek.com

Leadtek® We Make Dreams a Reality

www.leadtek.com.tw

Leadtek® We Make Dreams a Reality

PRODUITS DISTRIBUES PAR



49, Route Principale du Port
92631 Gennevilliers cedex

Tél. : 01 41 47 67 67
Fax : 01 47 94 34 70

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com

OFFRES RÉSERVÉES AUX REVENDEURS

Informations détaillées, caractéristiques techniques et liste de revendeurs disponible sur notre site.

CREATIVE MUVO 128

Un gramme, la chanson !



Le Muvo.
Ce petit lecteur qui rend fou est de retour !

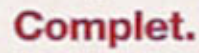
Le Muvo, ce petit lecteur MP3 qui rend fou, est de retour ! 128 Mo pour se trimbaler avec 302 MP3 ou 60 chansons au format WMA. Pour ceux qui veulent s'en servir comme d'un simple stick flash USB, no problemo ! En enlevant la partie lecteur, on retombe sur un vulgaire plug USB. Le plus fort avec le Muvo, c'est son poids : 28 grammes ! Sans la pile, mais avec une seule AAA, il ne va pas déformer vos poches. L'autonomie est de 12 heures. Le son s'avère toujours aussi bon, avec une bande passante de 20 Hz à 20 KHz, une distorsion harmonique en sortie inférieure à 0.05% et un rapport signal/bruit supérieur à 90 dB. A moins de 150 euros, pour le même prix que l'ancienne version, vous pouvez vous offrir un condensé de bonheur. Idéal pour transporter vos fichiers illicites qui rendent sourds !

LABTEC

Labtec voit rouge !

Simple.
Mais efficace ! Robuste, et pas cher en plus.

Sous ce titre ridicule se cache un audacieux renouvellement de gamme, et la nouvelle couleur des packagings signés Labtec, la marque de périphériques audio la plus vendue au monde. Pour rester dans la couleur, toute la gamme se dote d'une parure mélangeant l'argent et le noir. Commençons par deux accessoires pas chers du tout, presque donnés. D'un côté, nous avons la Wheel Mouse à 10 euros, avec ses deux boutons et sa molette lumineuse. Toute simple, mais parfaite. Ce serait vraiment difficile d'en dire du mal vu son prix. Pour la même somme, le clavier est... étanche ! Son nom de code : Keyboard. Au moins, ils ont fait l'économie des blaireaux en costard-cravate qui, habituellement, nous pondent des noms à coucher dehors ! Ils ont aussi fait l'économie de la peinture, puisqu'il s'agit de l'albinos de la bande. Au-dessus, on trouve le Labtec Internet Keyboard à moins de 15 euros, qui comprend tous les raccourcis dont on ne se sert jamais. Mais bon, qui peut le plus... Petit retour sur les souris avec les Optical Mouse et Wireless Mouse, toutes deux vendues 20 euros. Que dire de plus, leur nom étant des plus explicites ? Tout simplement que celle "sans fil" l'est jusqu'à un mètre. Après, elle se transforme en gadget de plastique. Quant à l'optique, elle possède un capteur de 800 ppp. Sinon, pour les fauchés, il y a la Labtec 3-button Mouse... 5 euros !





Complet.
Ce clavier n'a rien à envier à ses concurrents.

EN BREF

NVIDIA bien dans les temps

nVIDIA confirme que ses nouveaux chipsets seront "ad hoc" pour le nouveau Core Barton d'AMD et les Athlon XP associés. Ces derniers bénéficieront d'un FSB de 400 MHz.

251 Digital

Le 251 Digital est une variante des fameuses 251 d'Altec Lansing. Il intègre maintenant un décodeur Dolby Digital 5.1, et Dolby Prologic en externe. 220 euros à peu près pour avoir un ensemble qui a de la gueule... Et du coffre !



SIMULATION

COLIN MCRAE RALLY 3

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Trop gourmand, peut-être... Mais les possesseurs de grosses bécanes en prendront plein les mirettes. Quant à la jouabilité, elle s'avère toujours aussi géniale !

Ford Focus. Voici la voiture du maître, la seule que vous pourrez piloter dans le mode Carrière.

Pied au

LE TROISIÈME VOLET DE LA SÉRIE COLIN MCRAE EST QUI A DÉJÀ FAIT LE BONHEUR DE 100 000 JOUEURS



UNE JOUABILITÉ INCROYABLE
ET DES SENSATIONS
INDESCRIPTIBLES !

plancher

PRÉVU POUR L'ÉTÉ, UN TITRE TOUJOURS AUSSI JOUISSIF SUR CONSOLES. ACCROCHEZ-VOUS ! DÉPART IMMINENT...

SIMULATION

COLIN MCRAE RALLY 3

Colin McRae 4 présenté à l'E3

Les joueurs exclusivement PC devront ravaler leur amertume ! Alors que Colin McRae Rally 3 n'est pas encore sorti sur nos machines, le quatrième opus de la série (qui s'est vendue à plus de 6 millions d'exemplaires) est déjà prévu pour le mois de novembre... sur consoles. Argh ! Au programme : un pilotage extrême, une jouabilité légendaire, de nouveaux championnats, des modes Solo et Multi inédits, ainsi que des tests de développement pour bénéficier d'un avantage technologique sur vos concurrents. Colin prendra un nouveau départ à l'E3, le 14 mai à Los Angeles.

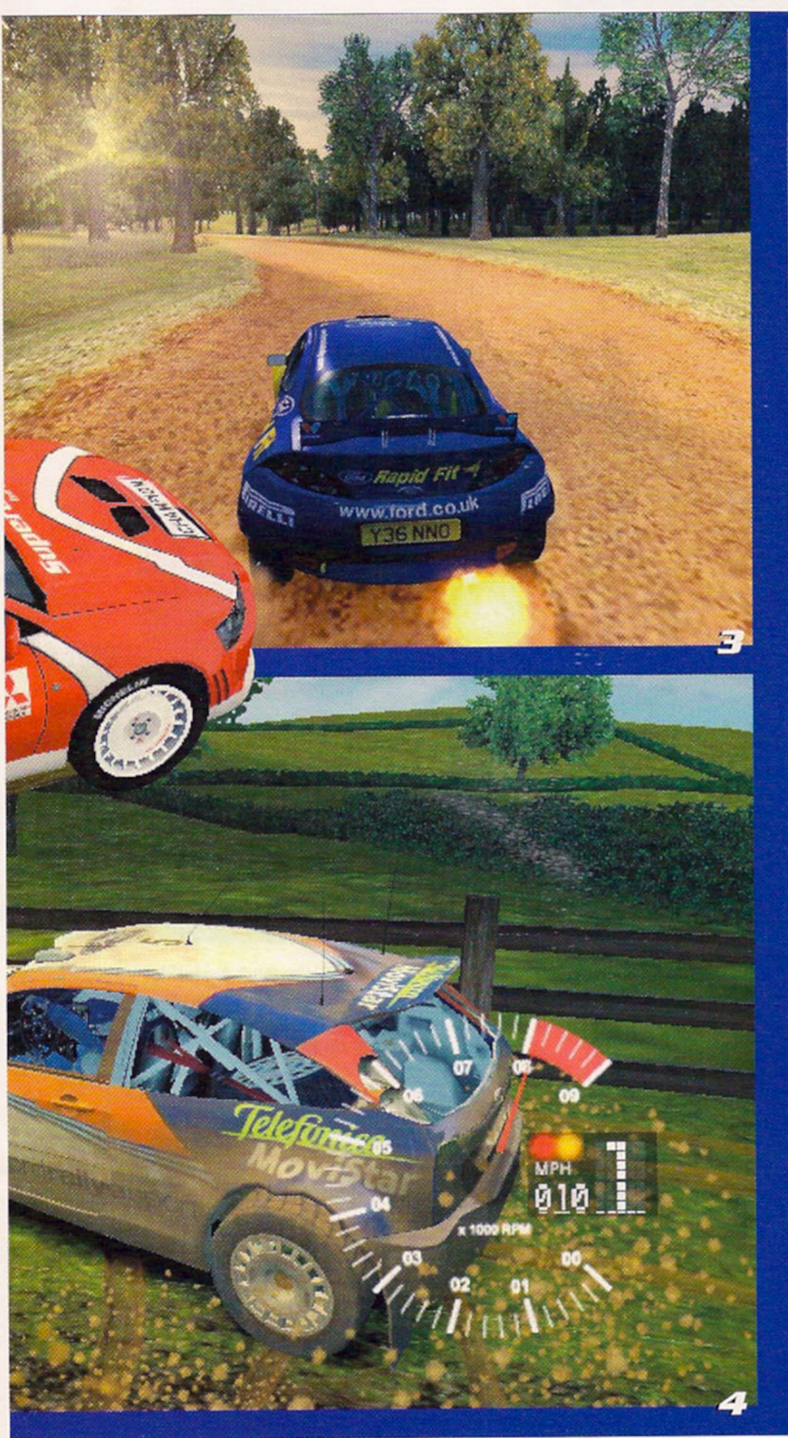


Ah ! Le voilà enfin ! Il était temps... Pour peu que vous soyez fans de rallyes et allergiques aux consoles, vous deviez ronger votre frein en attendant sa sortie. Ça y est ! Vous pouvez enfiler votre casque, ajuster votre harnais de sécurité et enclencher la première vitesse. Le 20 juin, il sera là, prêt à vous faire rugir de plaisir. En dépit de tout le mal qui a été dit sur ce titre, Colin McRae 3 sera certainement l'un des tubes de l'été. C'est toujours mieux que la "Cum Cum Mania", non ?

Le produit est encore loin d'être fini, tant au niveau graphique que sonore, mais on voit déjà se profiler à l'horizon un jeu tout bonnement exceptionnel. A vrai dire, comment pouvait-il en être autrement ? Codemasters nous régale depuis des années avec sa simulation criante de vérité, à la jouabilité incroyable et aux sensations indescriptibles ! Et même si la révolution n'a pas eu lieu dans les studios du développeur anglais, Colin McRae séduira certainement beaucoup de monde, cette fois encore.

Seule condition : ne plus être à l'Age de Pierre. Pour preuve : l'éditeur n'a pas donné de configuration minimale. La recommandation ? 1,8 Ghz... Eh oui, rien que ça ! De toute façon, autant vous y faire. Au fil des mois, les titres seront de plus en plus gourmands. Ainsi va la vie. Et puis, c'est pour vous... Pour que vous en preniez plein les mirettes ! Et sur ce plan-là, Colin sait y faire. Même si certains de ses concurrents lui tiennent la dragée haute. Heureusement, là n'est pas sa seule qualité.

La grande force de cette série réside dans le bonheur qu'elle nous procure. Et pour peu qu'un pote bouge notre chaise dans tous les sens, empoigne un ventilateur et balance de la terre sur notre écran, on se croirait vraiment sur ces routes aussi sinueuses que dangereuses. Eh oui,



La reconnaissance d'un pro



Quand Codemasters a demandé à Nicky Grist, copilote pendant des années de Colin McRae, de prêter sa voix au jeu, ce dernier a accepté sans hésiter. Il a simplement exigé de le voir tourner. Il est donc venu, un calepin à la main, afin de faire la reconnaissance des circuits. Ainsi, il a pu prendre des notes et enregistrer les indications identiques à celles qu'il aurait données à son ami Colin. Un très grand professionnel !



1 Des ralentis somptueux. Les replays sont si beaux qu'on passe autant de temps à jouer qu'à admirer leur réalisation.

2 Le soleil donne... Ça ne doit vraiment pas être simple d'aborder un virage quand le jour se lève.

3 Moteur à explosion. A chaque changement de vitesse brutal, des flammes jaillissent du pot d'échappement.

4 Dégâts en tout genre. Chaque choc est lourd de conséquences. Tant pour le design que pour la mécanique.

d'un côté, il y a la montagne, et de l'autre, le ravin. Comme dirait Coluche : *"Choisis ton camp, camarade !"*.

Huit rallyes vous seront proposés, et la variété de leur environnement s'avère fort appréciable. En Suède par exemple, vous piloterez sous une véritable tempête de neige. Votre conduite en sera évidemment très affectée. En Grande-Bretagne, c'est une pluie battante qui vous attend. Et si vous optez pour la vue intérieure, vous pourrez apprécier le travail effectué sur la gestion de la pluie. Les gouttes s'écrasent sur le pare-brise, ruissellent sous la force du vent, et sont balayées par les essuie-glace, indispensables à votre survie.

Quel que soit le lieu, une multitude d'objets jonchent les circuits. Au moindre écart, la collision est inévitable. Si c'est un panneau, rien de grave. Mais s'il s'agit d'un arbre, la carrosserie de votre bagnole en subira les conséquences. Celle-ci est composée de 14 000 polygones, et les chocs se remarquent au premier coup d'œil. Pare-chocs enfoncé, vitre explosée, tôle froissée, direction abîmée... Après une sortie de route, le capot pourra même s'envoler. Et c'est toujours aussi impressionnant vu de l'intérieur.

Reste que le mode Carrière a été bridé. En effet, il n'est plus possible de choisir sa voiture parmi la quinzaine que propose le jeu. En effet, licence oblige, vous incarnez Colin McRae et piloterez sa Ford Focus WRC. En l'espace de trois saisons, vous devrez permettre à l'Ecossais de reprendre sa place au sommet de la hiérarchie mondiale. Un certain Marcus Gronhölm a aujourd'hui dépassé le maître. Saurez-vous laver cet affront ?

Socrates

ÉDITEUR : Codemasters
DÉVELOPPEUR : Codemasters
LANGUE : français
SORTIE : 20 juin 2003
SITE INTERNET : www.codemasters.com

GESTION

SUPERPOWER

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Voici la preuve de la supériorité du concept sur la beauté des graphismes ! Seule crainte : que le jeu soit compliqué artificiellement par des milliers de données simultanées.



Ça part en vrille.
Au premier missile nucléaire, impossible de sauver une partie. Et alors là, ça craint un max !

Pourquoi faire simple...

VOICI UN JEU ORIGINAL, QUI VOUS PLONGE DANS LES MÉCANISMES COMPLEXES DES RÉACTIONS DIPLOMATIQUES EN CHAÎNE !

Le monde est plus complexe qu'il n'y paraît... En fait, l'économie mondiale fonctionne un peu comme la théorie du papillon, dont le battement d'aile au Japon peut donner naissance à un ouragan aux Caraïbes. Ainsi, le simple fait de réduire vos exportations en Angola peut déclencher une guerre en Azerbaïdjan. Eh oui, c'est possible ! Les rapports de cause à effets ne sont pas flagrants ici, mais ils s'expliquent presque logiquement par le biais des alliances politiques.

Une fois la partie lancée, vous choisissez le pays que vous allez diriger : les Etats-Unis, la France, et même le Lesotho si ça vous chante... Seulement, sachez que selon le PIB, votre tâche sera plus ou moins facile. Chacune de vos actions coûte de l'argent, mais les impôts remplissent les coffres à chaque tour de jeu. En tant que président, vous pouvez interagir à de nombreux niveaux : militaire, économique, scientifique, diplomatique... Et en plus, vous gérez des villes.

Dans tous les domaines, il existe une foule de paramètres modifiables. Ainsi, vous pouvez construire des dizaines d'appareils militaires, et les améliorer grâce à vos recherches. Vous pourrez également assainir vos relations avec certains pays, en bloquer d'autres sur le plan économique.

Chaque nation possède ses propres objectifs. S'ils sont contraires aux vôtres dans une région du globe, une tension fera peut-être trembler la planète. Bien sûr, elle peut s'amenuiser au fil des mois, mais aussi empirer selon vos décisions.

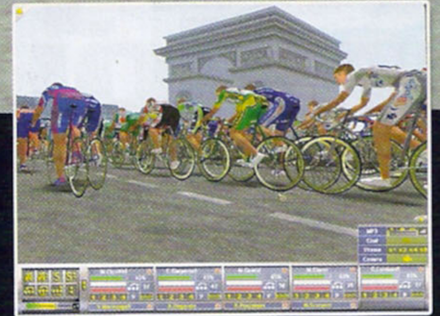
Le but du jeu ? Dominer le monde ! Mais attention, il y a plusieurs façons d'y parvenir. Nous venons tous d'assister à la plus classique d'entre elles, avec les Américains en Irak. Ça, c'est la méthode officielle. Il est beaucoup plus subtil de se servir des services secrets pour faire élire à la tête d'un gouvernement un politicien à votre botte. Remarquez : les Américains l'ont fait également...

Revenons au jeu : les données économiques et militaires sont extrêmement nombreuses. Toutes ces informations proviennent de la CIA (millésime 97 cependant) et des Nations unies. Tout cela rend le jeu particulièrement riche. Toutefois, attendons de voir la version finale pour s'assurer que l'ensemble n'est pas indigeste.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Dreamcatcher
DÉVELOPPEUR : Dreamcatcher
GENRE : Gestion
SORTIE : été 2003
SITE INTERNET : www.dreamcatchergames.com

Km 52, Vous venez de perdre votre leader.





Cycling Manager 3
Saison 2003-2004

Prenez la tête des plus grandes équipes professionnelles et disputez les plus prestigieuses compétitions internationales. Cycling Manager 3, avec ses nombreuses améliorations graphiques, sa nouvelle interface de management et l'intensité incroyable des courses en solo comme en multijoueurs possède de solides arguments pour s'imposer comme l'une des plus belles références du sport sur PC.

Plus de 160 étapes jouables en temps réel, des environnements visuels riches et variés, caméras embarquées, championnats en ligne avec classement des joueurs en multijoueurs, de nouvelles animations réalistes, interfaces intuitives et éditeur... que vous aimiez le jeu de management pur ou la simulation de sport, Cycling Manager 3 est la promesse d'une saison inoubliable.

CD PC



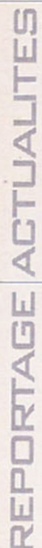












ACTION

THE HULK

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Au début, on s'énerve. Mais une fois calmés, c'est l'éclate totale : on peut tout casser, tout faire exploser... Un vrai rêve de gosse !

Où s'en débarrasser ?
Plus loin, en le jetant. Le must : vous pouvez le balancer dans le vide du haut d'un gratte-ciel.

Double jeu pour double je

LA RÉDAC' VENANT D'ÊTRE IRRADIÉE PAR DES RAYONS GAMMA, ÉCRIRE CE PAPIER RELÈVE DE L'EXPLOIT. ET POURTANT, IL LE FAUT !

Bruce Banner... Euh, non ! David Banner, plutôt ! Alors, voilà, c'était un scientifique. Enfin, un cobaye dans une fabrique de lessive. Oui, c'est ça ! Il devait essayer la nouvelle Gama Color. Pour le rouge, le jaune et le bleu, ça s'est bien passé. C'est en testant le vert que tout a foiré. Sa peau est devenue de cette couleur, et il a fui. Depuis, il vit dans un immense jardin peuplé de lutins, et fait pousser maïs, petits pois et carottes en s'exclamant *"Oh, oh, Oh !"*. C'est ça, l'histoire de Hulk. Et dire que les Américains en font un film. Quelle imagination !

Le jeu tiré du film ne propose pas cette version de l'histoire. Tout d'abord, le personnage que vous incarnez s'appelle bien Bruce Banner, et il s'agit vraiment d'un scientifique. Mais des militaires viennent de pénétrer dans son laboratoire, alors qu'il est sur le point de terminer une expérience. Un des types sabote le matériel, tout explose... Et notre héros, ainsi que le saboteur d'ailleurs, reçoivent une surdose de rayons gamma. Tous deux se transforment alors en monstres aussi énormes que verts. Heureusement, ce n'est pas irréversible. Bruce Banner reviendra lorsque la créature sera calmée. Mais à chaque colère, ce clone survitaminé de Zelda réapparaîtra.

Le jeu se décompose en 21 niveaux. Quatre d'entre eux sont en fait des petites missions d'infiltration. On est cependant bien loin d'un Splinter Cell. L'ensemble reste assez soft, et tout est très scripté. Ces missions n'existent que pour se détendre entre deux mutations en Hulk. L'objectif consiste alors à détruire, écraser, baffer, abattre, occire, massacrer... Pour résumer, jouer à Hulk, c'est pénétrer dans un Beat'em'all plutôt réussi. Pour de la castagne à l'état pur ! S'il est un titre qui ne vous fera pas réfléchir cette année, c'est celui-ci. Et ça fait du bien par où ça ne passe pas !



1 Exemple. Hulk peut tout détruire. Enfin, presque. Seule votre imagination y mettra un frein.

2 Combo. Tous les effets auréolés de vert sont obtenus grâce à la rage de Hulk.

3 Décors. Chaque élément en aura pour son grade. Comme cette baie vitrée !

A côté, Starsky et Hutch est un essai philosophique. Un exemple : dans le jeu, tous les décors paraissent destructibles. Hulk est ainsi capable de ramasser un pylône électrique et de le balancer sur la tête de ses ennemis. Il est également assez cocasse de le voir prendre une voiture et de courser un ennemi pour l'encastrer dedans. Ça, c'est un des nombreux types d'attaque de la créature. En tout, il y en a… cinquante ! Mais Hulk n'est pas invincible, il doit faire attention à sa barre de vie, et à sa jauge de rage. Tout ça lui permet de lancer des combos très spéciaux, tous plus rock'n'roll les uns que les autres.

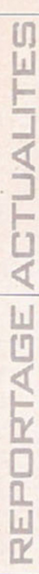
Graphiquement, ce titre est réussi. Grâce notamment au cell-shading, très à la mode ces temps-ci. Bref, il y a une véritable griffe "Hulk". Alors d'accord, c'est une licence. Et il faut donc prendre toutes les précautions nécessaires ! Certaines mauvaises langues diraient même avant d'avoir vu le jeu : "*C'est pourri !*".

Eh ben, non ! La date de sortie du film et celle du jeu ont beau être très proches, on est bien loin de La Revanche de Wolverine.

Tous les auteurs ont travaillé main dans la main pour donner une cohérence à l'ensemble des supports. Ainsi, le jeu proposera en bonus des photos du film (sur l'une d'elles, on aperçoit d'ailleurs Lou Ferrigno, qui incarnait Hulk dans la série). Et il empruntera des boss à la BD et au grand écran, en fournira d'autres, totalement inédits… Du beau boulot ! Un Beat'em'all sur PC, c'est déjà rare. Mais un Beat'em'all réussi, encore plus. Alors un Beat'em'all réussi et basé sur une licence aussi forte, c'était inespéré !

Léo de Urlevan

EDITEUR : Vivendi
DÉVELOPPEUR : Radical Entertainment
GENRE : Action
SORTIE : 13 juin
SITE INTERNET : www.hulkgames.com



ACTION

STARSKY ET HUTCH

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Le concept est plutôt amusant, et donne envie d'enchaîner les missions, un peu trop répétitives cependant.

Collision latérale. La voiture ennemie perd beaucoup de son blindage dans ce genre de chocs.

Dommages collatéraux. Attention à ne pas rentrer dans des voitures "civiles" ! Vous perdriez des points d'audimat.

J'ai bien fait de vieillir

RETOUR VERS LES 70'S, AVEC GISCARD, LES PANTALONS EN VELOURS CÔTELÉ... ET STARSKY ET HUTCH. COMMENT AI-JE PU SURVIVRE ?

Un titre comme Starsky et Hutch, ça ne s'installe pas sans quelque appréhension... En fait, l'ensemble de la réalisation apporte un angle original à ce produit qui aurait pu paraître insipide. Vous allez vivre plusieurs saisons avec deux héros à l'humour insupportable. Chaque mission vous oblige à arrêter des malfrats ou à protéger des bagnoles. En voiture, il n'y a qu'un seul paramètre à gérer, et il peut sembler assez étonnant. C'est... l'audimat ! **Starsky, le pilote,** doit conduire de la façon la plus spectaculaire. Et Hutch est chargé de tirer sur les ennemis pour scotcher les spectateurs à leur petit écran. Cela dit, il peut également viser des bonus se trouvant sur le bord de la route. Bien entendu, vous dirigez les deux à la fois. L'idée de base est donc curieuse... Mais au final, le jeu s'avère très spectaculaire : la voiture rouge aux bandes blanches passe sur des tremplins, dérape, avance sur deux roues... Un peu comme le "*Bonus for artistic impression*" de Carmageddon !

Ça faisait très longtemps (heureusement, d'ailleurs) que nous n'avions plus vu un seul épisode de *Starsky et Hutch*... Vu le gameplay, on en est tout de même très loin, même si la mémoire nous joue parfois des tours. Toujours est-il que le plaisir de jeu est total, car la voiture est agréable à conduire. Mais ce n'est certainement pas à cause de la licence. Par ailleurs, une ignoble série de *screenshots* avait transité sur nos disques durs à un moment. Mais ça devait être d'affreuses images issues de la PS2 (le jeu sortira en effet sur cinq supports), car là, ce titre est graphiquement très acceptable.

Des raisons techniques nous ont contraints à ne jouer qu'à quatre niveaux, soit un quart du jeu. Mais une crainte se fait déjà sentir : que tout devienne très vite assez rébarbatif . Reste à savoir si, au bout du compte, la nostalgie l'emportera sur la lassitude.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Vivendi
DÉVELOPPEUR : Empire Interactive
GENRE : Action
SORTIE : 20 juin
SITE INTERNET : www.starsky-and-hutch.com/starthere.htm

L'ORDRE ÉTABLI EST FAIT POUR ÊTRE RENVERSÉ...

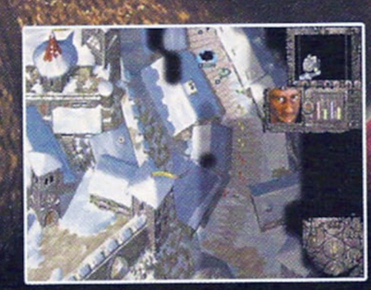
EMPIRE OF MAGIC

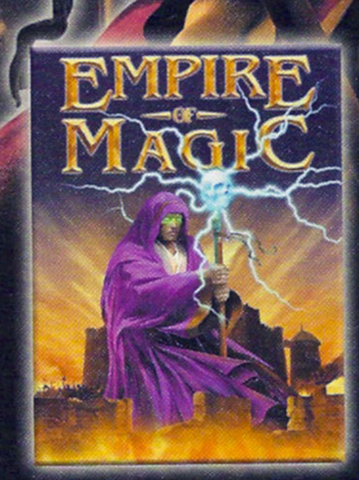
LE RENOUVEAU DE LA STRATEGIE AU TOUR PAR TOUR !

- Graphismes hyperdétaillés entièrement en 3D
- Plus de 120 sorts différents aux effets visuels impressionnants
- Faîtes évoluer vos armées et vos héros en développant leurs compétences















Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com



ACTION

CHASER

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Déjà un clone d'Unreal 2 ! Non, de Devastation ! Ou de Splinter Cell ! Après trois niveaux, on ne sait plus sur quel pied danser...

La mémoire dans la peau



Hommage à 2001 ?
Hal a encore fait des conneries.

SEULE CERTITUDE CONCERNANT CHASER : SON APPARTENANCE AU MONDE DES FPS. ET ENCORE, IMPOSSIBLE D'ÊTRE SÛR DE QUOI QUE CE SOIT TANT CE TITRE PART DANS TOUS LES SENS. NOUS VOUS EN DISONS PLUS SUR CET OVNI !



Courage, fuyons ! Quand vous êtes dans l'espace, et que votre station explose, mieux vaut prendre la navette de secours...

ACTION

CHASER



Bonne finition. Lorsque l'on tire sur ces magnifiques tuyaux chromés, des gaz s'échappent.

1

2

VOUS ÊTES HANTÉ PAR VOTRE PASSÉ !

Alors voilà, John Chaser est… Mais au fait, qui est-il ? A vrai dire, ça reste un mystère. Et pour être franc, lui-même l'ignore… Il a perdu la mémoire. On sait seulement qu'il se trouve dans une station spatiale en orbite autour de la Terre. Celle-ci est remplie de types n'ayant qu'une seule idée en tête : le tuer. Et en plus, le satellite est en train d'exploser ! D'entrée de jeu, on s'identifie au personnage. L'impression de vivre un peu la même chose tous les jours nous gagne. Des questions nous tiraillent. Qui suis-je (un jour sans clopes) ? Serais-je en train d'exploser moi-même (cinq jours sans clopes) ?

Après une évasion assez spectaculaire et une arrivée sur terre plutôt rock'n'roll (en plein milieu d'un gang), vous rencontrez un type de la pègre, Gomez. Il admire vos qualités de combattant. Pendant ce temps, vous subissez des flashs, vestiges de votre précédente vie. Ceux-ci vous assaillent non pas pendant des cinématiques, mais en plein jeu. Une image quasi subliminale vient parasiter votre écran alors que le combat fait rage. C'est très spectaculaire, et ça rend l'histoire d'autant plus intéressante…

Visiblement, votre vie précédente était tout aussi musclée ! Mais d'après le mafieux, mieux vaut fuir la ville. Eh oui, vous êtes recherché… Si jamais on vous capture, un implant sera greffé dans votre crâne. Et vu la façon dont la journée a commencé, c'est ce qui vous arrivera dans quelques minutes. Vous devrez alors obéir à des hommes plutôt louches, tout en évitant qu'ils vous explosent la cervelle. Votre première mission consiste à infiltrer un

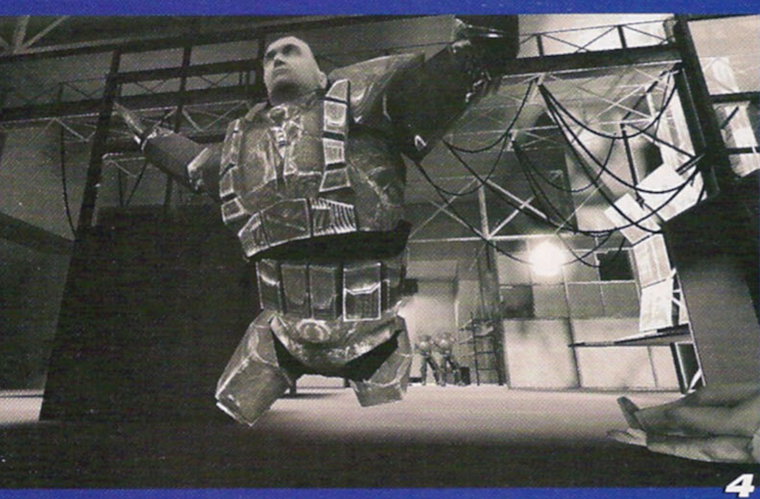
1 Vos premières victimes. Ils n'ont qu'une idée en tête : vous tuer ! Alors que la station est en train d'exploser.

2 Objectif : le phare. Faut-il y voir un clin d'œil à Medal of Honor ?

3 Quadruple pompe. Gare à celui qui se trouve en face.

4 La mémoire dans la peau. Le héros revoit des scènes de sa vie passée d'une violence extrème.





CloakNT

CloakNT est le moteur de Chaser. Tout nouveau, tout chaud ! Il est convaincant à plus d'un titre, ses nombreuses possibilités touchant à différents domaine. La succession de niveaux manquant de cohérence, on peut craindre que Chaser ne soit qu'une démo technologique destinée à faire vendre un moteur. Le principe de base : la taille des niveaux est limitée par la mémoire disponible. Intégrée au programme, on trouve également la possibilité d'utiliser de multiples textures pour une seule et même surface. C'est pour cette raison que l'eau et les casques des soldats sont très réussis. Il permet aussi de jolies animations faciales lors des cinématiques. En plus d'être performant, ce moteur s'avère donc très complet. De nombreux jeux utilisent celui de No One Lives Forever 2, mais il faut y ajouter un module pour l'animation des particules, un programme 3D pour créer des formes (Maya, en général) et bien d'autres outils. L'avenir nous dira si CloakNT sera populaire auprès des développeurs.



Piscine... Difficile de s'en convaincre sur une simple photo, mais les effets sont magnifiques.



Reflets. Ce casque s'avère être un véritable miroir ambulant. Impressionnant !

immeuble pour enregistrer une conversation entre un caïd du crime et une espèce de "X Man". Ces deux-là finissent par évoquer le cas John Chaser...

A ce moment précis, votre magnétophone longue distance se cale sur la fréquence de la police. Visiblement, Gomez ne veut pas que vous en sachiez plus. C'est louche ! A partir de là, vous n'aurez qu'une envie : retirer ce maudit implant. Intervient alors une certaine Shimako. Il s'agit d'une hackeuse hors pair, et – coup de bol – elle sait comment exterminer ces parasites des boîtes crâniennes. Bref, c'est la première fois que l'on s'attache autant au scénario d'un FPS. Le mécanisme est le même que pour Runaway.

ACTION

CHASER



Quartier chinois. Il est vraiment magnifique avec son brouillard étrange et ses couleurs vives. Bien défendu aussi.

1 Etonnant, non ? Si la scène du crime est derrière cette porte, ce sont tous les murs qui doivent être complètement rouges !

2 Guérilla. Mazette ! J'ai rajeuni d'un mois et je suis encore en train de tester Devastation.

Dès le début, une question est posée. Peu importe le dénouement, on peut nous inventer n'importe quoi, la curiosité nous pousse à percer ce mystère. Mais Chaser est bien moins cérébral que Runaway ! Là encore, on ne sait pas sur quel pied danser… L'univers est complexe, le background politique, assez développé. En mars 2044, les Terriens créent le Marscorp, une agence de sécurité s'occupant également d'intérêts financiers. Mariage contre nature ? Sans doute. Mais quelques années plus tard, les Nations unies perdent le contrôle de Marscorp, la gestion de son directeur, Longwood, étant des plus opaques.

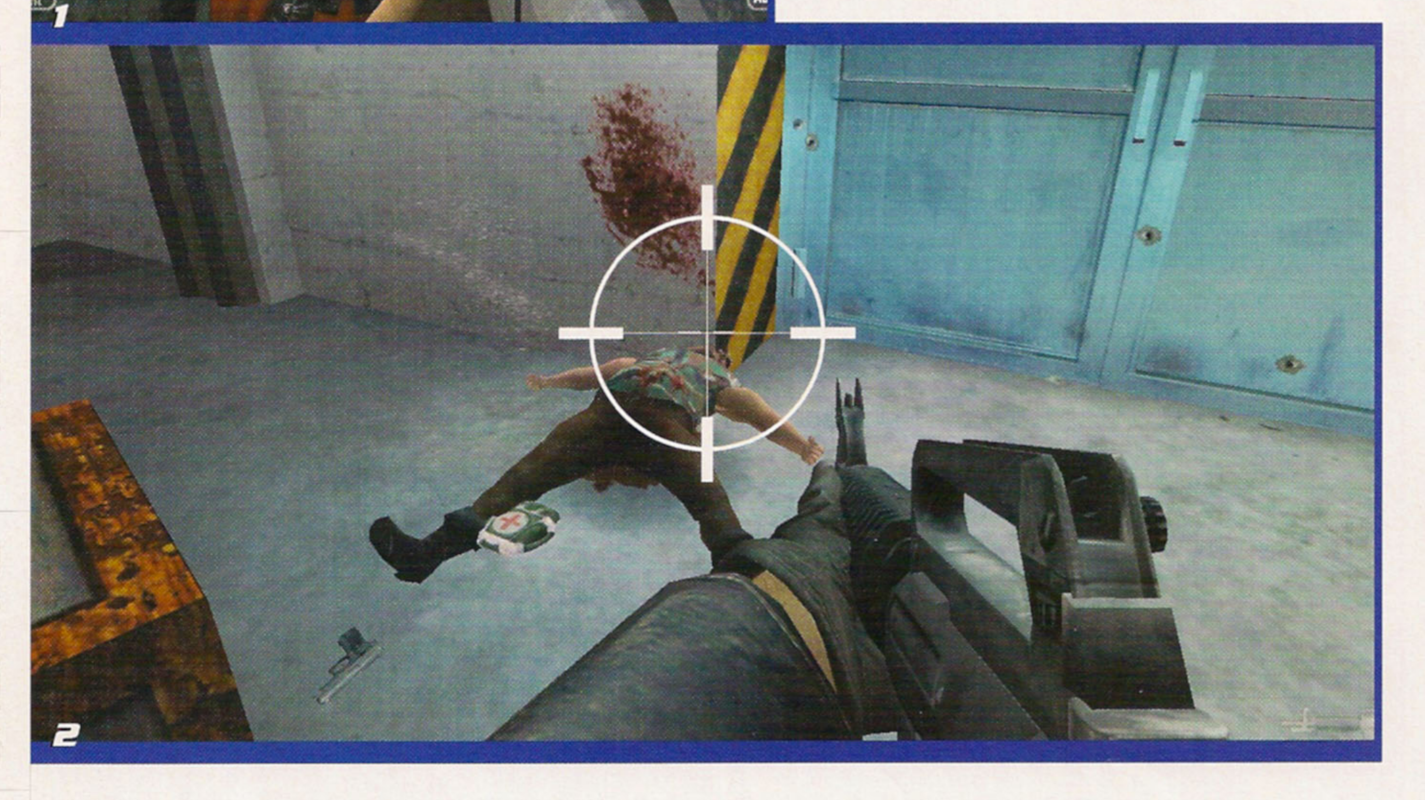
Sur Terre, toutes les sociétés ont un rapport quelconque avec Marscorp. Au fil du temps, celle-ci est devenue une énorme toile d'araignée. A quel moment Chaser entre-t-il dans les rouages de Marscorp ? Pourquoi est-il en danger ? Que vient faire la pègre dans tout ça ? Comment mettre un joint à un robinet sans donner l'impression d'être allé à la piscine ? Pourquoi une nouvelle série de DVD James Bond alors que la première était déjà bourrée de bonus ? On s'en pose des questions devant Chaser, ce qui est plutôt rare avec un FPS.

Faire un test ou une preview consiste à remplir des petites cases dans un gros tableau mental. Lorsqu'elles sont toutes remplies, on peut commencer à écrire. Petit problème avec Chaser : les cases bougent sans cesse en fonction des chapitres, et même des niveaux. Très vite, la case "très beau, voire magnifique" est cochée. Mais un peu plus tard, on constate que les modèles sont toujours les mêmes, les décors, très carrés, et quelques effets, totalement ratés. Fatalement, c'est la case "plutôt joli" qui est noircie. Même si après, il y a les égouts, et des effets de flotte aussi somptueux que dans le dernier add-on de Dark Age of Camelot.

Et c'est la même chose à tous les points de vue. La case "linéarité totale" semblait être à signaler dès cette preview… Il n'en est rien ! Seuls les deux ou trois premiers niveaux sont

> QUE VIENT FAIRE LA PÈGRE DANS TOUT ÇA ?

ACTION
CHASER



Quatre modes Multi

Même si les parties sont prenantes, on ne peut pas dire que le Multi brille par son originalité. On trouve les éternels Death Match, Team Death Match et Capture The Flag. Le dernier type est un dérivé de Counter. Ça s'appelle Shocktroops. Il faut remplir des missions en équipe. Tuer un ennemi ou remplir un objectif rapporte de l'expérience... et de l'argent. Bien utile pour mieux vous équiper avant le round suivant !

1 Monsieur Propre. Il repeint tout, du sol au plafond. Faut juste aimer la couleur rouge.

2 Ça "loote" pas mal ! Très souvent, les ennemis lâchent une trousse de premiers soins en mourant.

très simples. Après, tout devient très compliqué. Est-on sûr d'avoir toujours affaire à un FPS ? Pas vraiment. Pour être plus précis, ce titre emprunte des ingrédients à pas mal de jeux comme Splinter Cell (mission 3, où l'on recherche de zones sombres), Medal of Honor (mission 4, où l'on se balade dans une ville de snipers), Counter-Strike (mission 7, où il faut résister à un siège)...



Pour résumer, il s'agit d'un FPS dont tous les ingrédients ont été enrichis. Reste à savoir si l'ensemble est digeste. Le joueur lambda, aimant les FPS traditionnels, va-t-il être intéressé par ce niveau "Splinter Cell" ? Le rythme du jeu ne sera-t-il pas haché menu ? C'est un risque. A la rédaction, le mixe nous a plu. Mais cette ratatouille de genres en fait un OVNI. Le squelette de Chaser est aux jeux vidéo ce que celui d'Elephant Man a été pour l'humanité : différent ! Au moment où les éditeurs jouent la carte du "risque zéro", qu'il est agréable de rencontrer de tels John Merrick !

Cependant, ce titre aurait pu être encore meilleur. Pour le moment, l'armement proposé est efficace, mais classique... D'autant que nous sommes censés être en 2044 ! Seul, le quadruple fusil à pompe est vraiment original. En revanche, les dégâts ne sont pas du tout localisés. Et ça, c'est vraiment très dommage. On s'en aperçoit notamment avec le fusil de sniper. Quel que soit l'endroit visé, une seule balle suffit pour tuer. Quand aux modes multi, c'est le service minimum. Gageons que d'ici la sortie, bon nombre de ces détails seront améliorés.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : JoWooD
DÉVELOPPEUR : Cauldron
GENRE : FPS
SORTIE : disponible
SITE INTERNET : www.chasergame.com

Il était une fois
VOTRE conquête de l'Ouest

Devenez le plus riche propriétaire terrien de l'Ouest.

Construisez votre ranch, engagez des cowboys et élevez du bétail pour faire prospérer votre affaire.

Attention cependant aux indiens et aux hors la loi qui tenteront de vous piller! Vous serez sûrement amenés à jouer du six coups !



FAR WEST

www.farwest-game.com







Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com





SIMULATION

INDYCAR SERIES

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Mauvaises, quand on connaît le genre... Mais la réalisation est bonne et les fans seront ravis !



Crash. Qui a dit que l'IndyCar n'était pas un sport spectaculaire ?



Cockpit. Contrairement à celui des F1, le design des voitures est ici assez sommaire, et les graphismes s'en ressentent !

Ça tourne, les gars !

MAIS UNIQUEMENT À GAUCHE ! NORMAL, C'EST DE L'INDYCAR. SI VOUS ADHÉREZ À CE PRINCIPE, CE JEU EST PLUTÔT BIEN RÉALISÉ...

Les testeurs de jeux vidéo ont tous une spécialité. Loïc, lui, c'est le Multi. Et Jérôme, les blagues nulles. Heureusement pour vous, elles passent toutes devant un comité de censure... Sinon, ses papiers en seraient truffés ! Pour d'autres, il s'agit du sport, de tous les sports... C'est ainsi qu'on se retrouve parfois avec une simulation de criquet (l'insecte), l'attachée de presse n'ayant pas eu le courage d'installer le jeu pour savoir de quoi elle parle. Mais là, on s'égare. L'IndyCar, c'est bel et bien un sport ! N'en déplaise aux mauvaises langues...

Au risque de recevoir des milliers de lettres, à *Gen4*, personne n'aime ce genre de courses. Et pour cause : on tourne à toute berzingue sur des circuits dessinés par un demi-dyslexique. Non pas qu'il confonde sa gauche de sa droite... En fait, il ne connaît pas sa droite. Les pistes ont toutes une forme ovale, plus ou moins accentuée. Remarque : la configuration des touches ou de votre manette n'en sera que plus simple. Ça fait toujours un bouton de moins à régler, n'est-ce pas ?

Trêve de plaisanterie ! Nous ne sommes pas là pour dire qu'on ne comprendra jamais les Américains. Déjà, dans certains Etats, ils portent tous des chapeaux de cow-boys, comme au temps de la ruée vers l'or. Et puis, au petit déjeuner, ils mangent des œufs, du bacon... et arrosent leurs crêpes d'un immonde sirop. En plus, ils adorent Céline Dion. C'est dire si nous sommes différents. Toujours est-il qu'aux Etats-Unis, les 500 miles d'Indianapolis sont une véritable institution. Il était donc logique que les éditeurs s'y intéressent de près.

Si on oublie le type de courses, on ne peut que s'incliner devant la qualité du produit. Sa réalisation s'avère excellente. Sans être transcendants, les graphismes sont sympathiques, même si le jeu est encore loin d'être terminé. Les sons nous plongent dans l'ambiance. Et l'impression de vitesse est tout simplement exceptionnelle, notamment quand on utilise la vue située au ras du sol. En plus, licence oblige, les 14 circuits du championnat et les 28 pilotes y prenant part sont de la partie.

Pour les novices, Eddie Cheever Jr a prêté sa voix aux présentations, histoire de rappeler en détail les règles propres à l'IndyCar (comme le départ lancé, par exemple). De quoi offrir une alternative aux simulations de Formule 1 qui rebutent certains !

Socrates

ÉDITEUR : Codemasters
DÉVELOPPEUR : Codemasters
GENRE : Simulation
SORTIE : 20 juin 2003
SITE INTERNET : www.codemasters.com


couvrez vos arrières !
(technique du screening)
Inscription : www.xsarena.com
XS-arena
CHALLENGE PHILIPS
Janvier - Mai 2003
75.000 € de Lots
Unreal Tournament 2003
Counter Strike
Warcraft 3
Battlefield 1942
43, boulevard de Sébastopol - 75001 • 53, rue de la Harpe - 75005
Oüi 102.3 FM
Gen4 PC CD-Rom
mcm
ABIT
PHILIPS
GAMEKULT.COM
LE MAGAZINE DU JEU VIDEO
© 2003 épicure studio

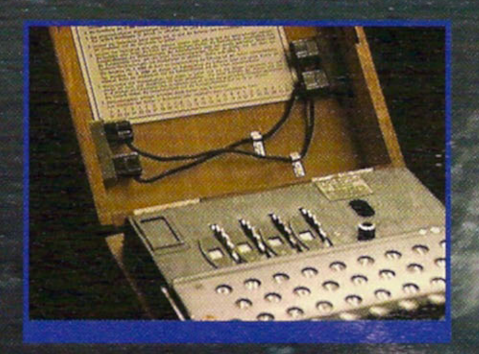
SIMULATION

ENIGMA

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Une "simu" de bateaux peut rebuter... Mais pas celle-là ! La prise en main est rapide.

Mauvaise idée. Un petit slalom entre ces deux épaves, histoire de ne pas faire un grand détour.



Le radar. Très pratique. Quand on manœuvre, c'est toujours avec cet instrument.



La boîte aux mille secrets

CE NOM SONNE COMME UN VIEUX JEU D'AVENTURE. MAIS ENIGMA, C'EST LA MACHINE DE CODAGE DES SOUS-MARINS ALLEMANDS...

Si on devait décerner un prix à la version reçue à la rédaction, ce serait sans doute celui de la bêta la plus buggée. En général, ce genre de problème est rédhibitoire. Il est si difficile de se faire une idée qu'on préfère souvent réserver nos pages aux titres déjà finalisés.

Cette fois, pas du tout ! Même s'il est quasiment impossible de suivre une séquence de jeu au-delà de deux minutes, on se rend très vite compte de l'intérêt de ce titre. Et on en redemande. Du jeu, bien sûr... Pas des bugs !

De prime abord, on se dit : *"Tiens, voilà une simulation de sous-marins très pointue !"* Monumentale erreur. Ce n'est pas une "simu" pure comme il en existe déjà des tonnes. Il s'agit en fait d'une version "light". Et finalement, c'est bien mieux comme ça. On comprend tout : la prise en main ne dure pas plusieurs jours, le plaisir de jeu est immédiat... Ensuite, on ne dirige pas uniquement des sous-marins, même si le titre nous le laisse croire.

Toutes les missions mettent en scène des U-boats, mais vous ne les dirigez pas forcément. Soit vous subissez leurs foudres, soit vous bénéficiez de leur appui. Le plus intéressant reste cependant les combats opposant des dizaines de bateaux en même temps. Chaque navire possède ses forces et ses faiblesses, mais une bonne coordination de tous les bâtiments peut compenser l'ensemble de vos lacunes.

Il est possible d'effectuer des missions "à l'unité", ou toute une campagne. Au choix. Sans suivre l'Histoire telle que nous l'avons apprise à l'école, cette dernière permet de vivre une suite d'aventures chronologiquement cohérente. Mais de tout ça, l'ambiance est certainement le point qui a éveillé l'intérêt de toute la rédaction. Par moments, l'impression de revivre K19 se fait sentir. Et l'envie de frôler les – 250 mètres nous prend, juste pour slalomer entre les épaves des bateaux que l'on vient de pilonner.

Est-ce que ça nous passera ? Telle est la question que l'on se pose en attendant la version finale avec l'impatience d'un requin mais la sagesse d'un mérou. Oui, vous l'aurez compris : bien souvent, on termine en morceaux au fond de l'océan.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Point Soft
DÉVELOPPEUR : GMX
GENRE : Simulation
SORTIE : juin 2003
SITE INTERNET : www.enigma-game.com/

LA PREMIÈRE STAR DE CINÉMA... VIRTUELLE !
LE 5 JUIN EN DVD*



S1M0NE

"Un Pacino génial d'inventivité"

LES INROCKUPTIBLES



STUDIO



LE FILM :

- EN V.F. DOLBY DIGITAL 5.1
- EN V.O. DOLBY DIGITAL 5.1 EX
- LES SOUS-TITRES FRANÇAIS

LES SUPPLÉMENTS :

- LE MAKING OF "CYBERSTAR" AVEC LES COMMENTAIRES DES ACTEURS ET DE L'ÉQUIPE DE PRODUCTION (vost)
- LES EFFETS SPÉCIAUX : DOCUMENTAIRE SUR LES DIFFÉRENTES ÉTAPES DE LA CONCEPTION NUMÉRIQUE DE S1MONE (vost)
- 19 SCÈNES COUPÉES (vost)
- LA BANDE-ANNONCE ET LE TEASER (vf / vost)





par le réalisateur de **BIENVENUE À GATTACA** et le scénariste de **THE TRUMAN SHOW**

* également disponible en vidéocassette













STRATEGIE

CHARIOTS OF WAR

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Le premier contact n'est pas très convaincant, en raison d'une interface un peu limitée.



1 Choisir son camp. Le joueur peut incarner de nombreux peuples, et ainsi décider de la partie du monde qu'il veut contrôler.

2 Destination. Comme dans tout jeu en tour par tour, vos unités mettent un certain temps à se déplacer sur la carte.

Pas touche ! Les armées s'affrontent en temps réel, mais malheureusement, on ne peut assister aux combats qu'en simple spectateur.

C'est pas Byzance !

AVEC CE JEU DE STRATÉGIE EN TOUR PAR TOUR, PARTEZ À LA CONQUÊTE DU VIEUX MONDE !

Cela fait un petit moment qu'on n'avait plus vu de Civilization-like. Et pour cause : le genre tend à se raréfier, tant il est difficile de s'élever au niveau du bébé de Sid Meier. Mais parfois, un challenger tente sa chance. C'est le cas de Paradox Entertainment, avec Chariots of War qui vient marcher sur les plates-bandes du célèbre "Civ". Enfin, il ne vise pas aussi haut... Ne vous attendez donc pas à ce qu'il vous transporte des balbutiements de la civilisation à la conquête des étoiles !

Ici, le bond technologique se compte plutôt en centaines, voire en milliers d'années. Et si le contexte historique commence bel et bien à l'aube du monde civilisé, c'est aussi là qu'il finit. Ainsi, plutôt que de se concentrer sur l'aspect économique, il privilégie les côtés politique, diplomatique et militaire. Evidemment, le développement de vos cités est bien présent. Il s'avère d'ailleurs vital concernant la production de vos ressources et les nouvelles inventions servant votre cause guerrière.

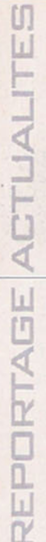
Votre principale occupation consistera à déplacer vos troupes pour étendre votre empire et envahir les pays voisins les uns après les autres. On passe alors à un mode d'affrontements en temps réel, mode assez étrange puisque vous donnez vos ordres avant la charge, et regardez le combat sans pouvoir intervenir. Un certain temps d'adaptation sera donc nécessaire pour bien maîtriser tous les aspects du jeu.

On ne devient pas stratège militaire en une campagne... Et ça tombe à pic car des campagnes, vous en aurez six à mener, en partant de la Mésopotamie ou des plaines d'Anatolie jusqu'à la guerre globale. Au passage, vous pourrez en apprendre un peu plus sur ceux qui vivaient 3 000 ans avant Jésus-Christ, à l'instar des mystérieux Sumériens (dont les écrits sont les plus anciens que l'on ait trouvés), des Hittites, des Babyloniens... Se cultiver n'a jamais fait de mal !

Combat, commerce, diplomatie, gestion économique allégée... Voici donc ce que devrait vous réserver Chariots of War. En revanche, aucune version Multijoueurs n'était disponible dans la version reçue. Espérons que Paradox Entertainment l'implémentera d'ici sa sortie... Mais rien n'est moins sûr !

Loïc Claveau

ÉDITEUR : Nobilis
DÉVELOPPEUR : Paradox Entertainment
GENRE : Stratégie
SORTIE : fin juin
SITE INTERNET : www.paradox-entertainment.com



AMERICAN CONQUEST : FIGHT BACK

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Ce stand-alone apporte son lot de nouveautés, plus séduisantes les unes que les autres. Voilà qui nous fera patienter avant la sortie de... Cossacks 2 !

Les Tingits. Comme tous les peuples primitifs d'AC, ils se développent très vite, mais ne sont pas très avancés question technologie.

American Way of Fight

ON NE SE LASSE TOUJOURS PAS DU TRAVAIL DE NOS DÉVELOPPEURS UKRAINIENS PRÉFÉRÉS... NE CHANGEZ RIEN, LES GARS !

Quand nous lui avons rendu visite l'été dernier, l'éditeur ukrainien GSC nous a clairement fait comprendre qu'un add-on – ou un stand-alone, on ne savait pas très bien – était d'ores et déjà prévu pour American Conquest. Sa stratégie était limpide. Dans un premier temps, il posait le pied sur le marché US avec un titre reprenant les grands conflits des deux Amériques, jusqu'à la guerre de Sécession. Puis, pour s'installer confortablement, il sortait un add-on, basé cette fois sur le conflit opposant le Nord au Sud... Mais il y a eu un changement de programme. Pour notre plus grand bonheur d'ailleurs.

Les nouveautés sont non seulement très nombreuses, mais elles s'avèrent également de qualité. Ainsi, on pourra découvrir 25 nouvelles missions, réparties en 8 campagnes mettant en évidence 5 nouveaux peuples : les Allemands, les Russes, les Tingits, les Hollandais et les Portugais. Cherchez les intrus ! Les Tingits ? BINGO ! Pour information, ils vivent au sud de l'Alaska, et ce sont les nouveaux autochtones proposés par ce titre. Inutile de dire qu'ils ne referont pas le monde à leur image. Mais ils mettront volontiers des bâtons dans les roues des sbires de Catherine II.

Ces nouveaux pays apportent tout de même 50 nouvelles unités au total, et il est toujours possible d'atteindre les 16 000 personnages simultanément sur la carte. Bref, ça continue de se foutre sur la tronche au quatre coins du continent. Lors des affrontements, il y a une autre grande nouveauté : le moral des troupes change en fonction de leurs victoires... et de leurs défaites. Comme au PSG, en fait ! Mais aussi selon les ravitaillements en nourriture. A ce propos, l'équipe de *Gen4* serait ravie si la cantine recevait son ravitaillement annuel.

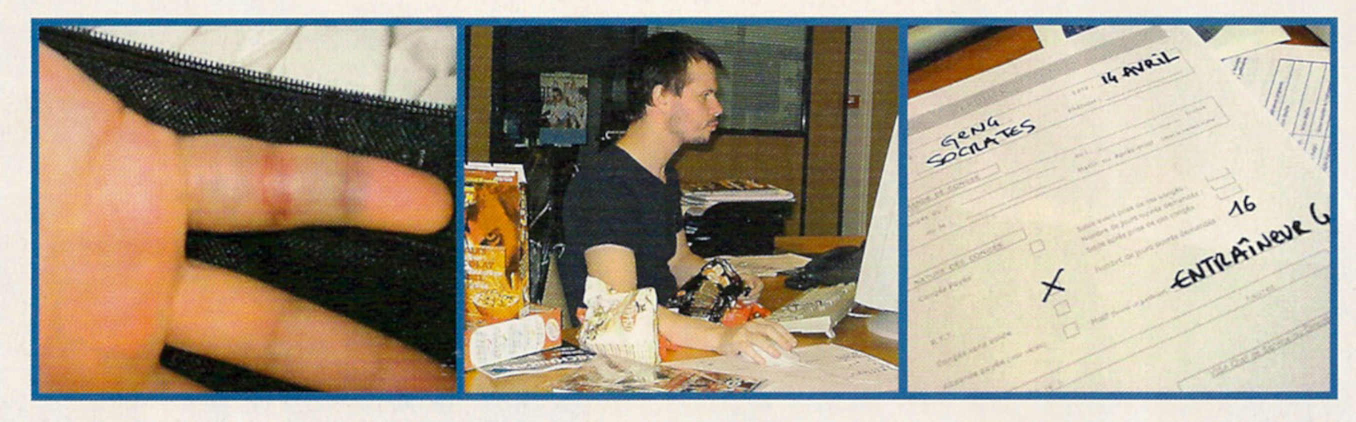
Par ailleurs, la physionomie d'American Conquest est bouleversée par un nouveau mode de jeu. Oubliez la partie "gestion" et occupez-vous uniquement de la stratégie. Ce titre est tellement riche en ce qui concerne les formations qu'on a un peu tendance à les oublier. Pourtant, l'aspect tactique est vraiment la moelle épinière de ce soft. Et ce ne sera sans doute pas le seul stand-alone d'AC, dans la mesure où la guerre de Sécession n'a toujours pas été traitée.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Focus
DÉVELOPPEUR : GSC Games
GENRE : Stratégie
SORTIE : juin 2003
SITE INTERNET : www.aconquest.com

Coup de bourre à *Gen4* !

L'équipe chauffe pour pondre un numéro de juin fumeux. Enfin, pas si fumeux que ça en fait. Voire non-fumeur... Tout le monde est surexcité, il faut préparer le reportage à l'E3, et un jeu se fait attendre...



13 avril
Le numéro de mai est bouclé,
et Ana ordonne que tout le monde range son bureau. On fait venir une benne pour celui de Cooli.

14 avril
Scotché sur L'Entraîneur 4,
Socrates voulait finir sa 154e saison avec Forest Green Rovers, qu'il a pris en Conférence anglaise suite à un pari avec les modérateurs du forum officiel. Pour ça, Cooli devait signer sa feuille de RTT. Socrates part dans la benne.

16 avril
Laurent de MCV
apparaît le sourire aux lèvres, vêtu d'un collant vert et d'une épée en plastique. Il s'écrie : "*Moi, je l'ai...*". Quoi, l'air con ?

17 avril
Alors que Léo
est en pleine recherche de tips, il réalise... Presque en même temps, Jérôme, qui essaie de tirer Socrates hors de la benne, réalise à son tour. "*Il l'a !*"

20 avril
Socrates est heureux.
Dans son container, il a découvert ce que Cooli planquait : l'invitation pour aller affronter les frères Cantona à Marseille au Beach Soccer. "*Je me voyais déjà en haut de l'affiche...*"

22 avril
Léo est vert lui aussi, mais de rage.
Il n'en revient toujours pas. Tous les matins, il scrute sa boîte aux lettres. Rien. Pour se calmer, il s'est approvisionné de 15 kilos de bonbons. Jérôme n'arrive même plus à visser droit. Il a juré que si Laurent revenait le narguer, il lui mettrait un coup de carte mère.

23 avril
Pour calmer Jérôme,
Cooli décide de l'envoyer en reportage à Marseille. Socrates est ronchon. Jérôme n'a qu'une peur : qu'il arrive pendant son séjour dans le Sud, ou que Léo l'ait avant lui. En plus, Jérôme, il s'en fout du foot ! Le truc qui le branche en ce moment, c'est "*Nice People*".

28 avril
A Marseille,
il s'enquiert auprès des autres journalistes pour savoir s'ils l'ont eu. Ouf ! Ce n'est pas le cas... Sous un soleil de plomb, Tiphaine de Wanadoo convie Jérôme à faire de l'ultimate fighting dans le sable. Perdu dans ses pensées, il accepte...

29 avril
30 secondes après le coup d'envoi,
Jérôme a un doigt qui pend. Son pote Yannoux de PC Team l'ampute avec un tesson de bouteille (préalablement vidée par ses soins). Tiphaine arrive, toute retournée, et s'exclame : "*J'suis verte*". Bon sang, elle aussi ! Jérôme quitte Marseille, furax !

30 avril
Bientôt la sortie officielle,
et toujours rien ! C'était bien la peine de le réserver. Laurent, beau joueur, confesse. Il l'a, mais ne peut pas le faire tourner. Sa machine est séquestrée par Léo. Bien fait, Laurent !

2 mai
Contraint de rapporter le précieux engin,
Léo devient fou. Surtout avec la grève des facteurs ! Même Cooli commence à frémir. Il enchaîne chips sur chips. Tout à coup, Léo part s'acheter du matos.

5 mai
A son tour,
Loïc rend sa machine à Jérôme, qui est fin prêt. Enfin ! Il a fait son quota de *press tour*... Il ne lui reste qu'à convaincre les facteurs d'arrêter la grève.

6 mai
Socrates et Ana
sont seuls à la rédac'. Jérôme apparaît, avec des cernes innommables, une feuille de RTT et une combinaison verte. Léo arrive par l'autre porte. Même tête, même feuille, même tenue. Dans leurs regards, on peut lire : "*Saloperie de 3e donjon*". Ils sont venus faire signer leur feuille de RTT, mais Cooli n'est pas là. A son poste, une feuille : "*Ça fait une semaine que je l'ai. Je suis déjà loin du 3e donjon*". Signé : "*Link*". Merde, le chef aussi... Ça se réglera à l'E3.

ABONNEMENT





[1 AN 11 NUMÉROS]



DONT 2 CD-ROM CHAQUE MOIS

REMPLISSEZ VITE CE COUPON ▼

BULLETIN D'ABONNEMENT



GEN4 PC 167

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
Imm. LES MONTALETS
2, Rue de Paris
92190 MEUDON
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 44

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.



je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 11 numéros (dont 2 CD chaque mois) au prix exceptionnel de 40 € (Prix étranger et DOM : 70 €)

❒ Réabonnement

Adresse de réception du magazine

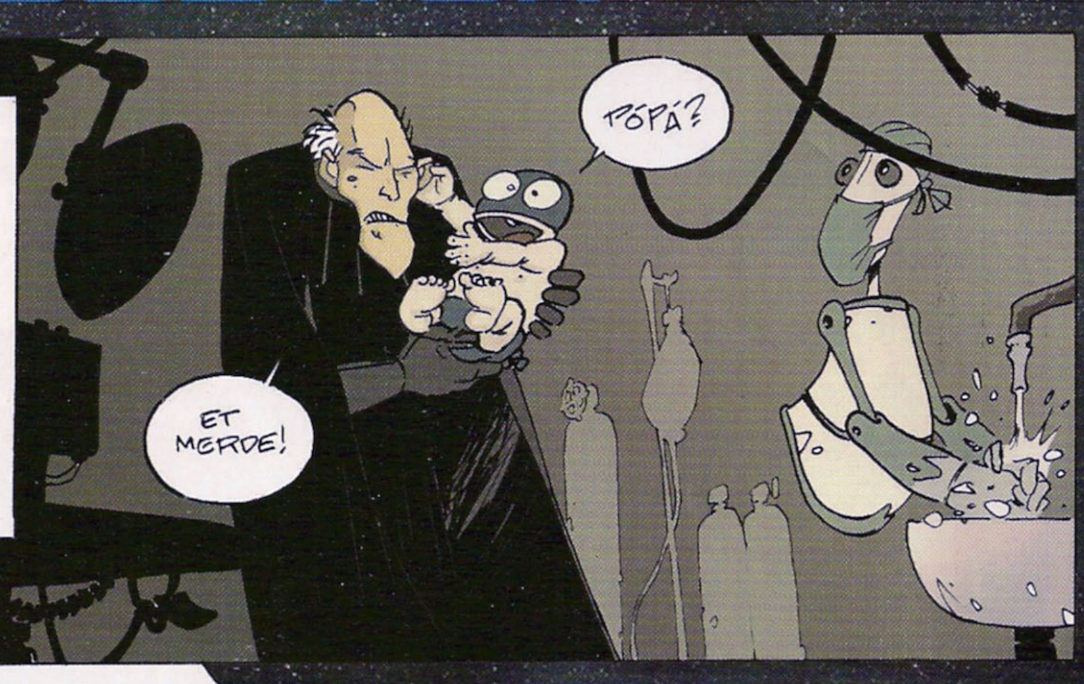
Nom : ______ Prénom : ______
Adresse : ______
Code Postal : ______ Ville : ______
Pays : ______ Tél : ______
E-mail : ______

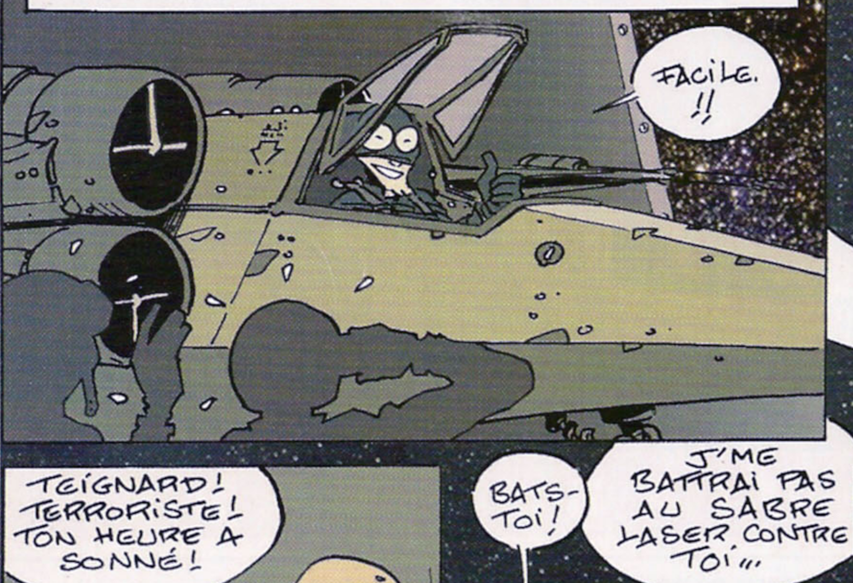
Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Computec Media France

Date et signature (obligatoire) : ______

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

PERCOLATOR


IL Y A LONGTEMPS DANS UNE GALAXIE LOINTAINE PERCOLATOR ÉTAIT LE FILS CACHÉ DU TEIGNARD MAIS Y'A QUE LUI QU'ÉTAIT PAS AU COURANT ...
POPA?
ET MERDE!


ABANDONNÉ, PERCO FUT RECUEILLI ET ÉLEVÉ PAR LES CONTRE-TERRORISTES REBELLES. SA FORMATION ACHEVÉE, IL DEVAIT DÉBARRASSER LA GALAXIE DE L'INFÂME TEIGNARD...
FACILE. !!


ÇA VA CHAUFFER !!


TEIGNARD! TERRORISTE! TON HEURE A SONNÉ!
MMMH... "CHER LECTEUR"...


BATS-TOI!
J'ME BATTRAI PAS AU SABRE LASER CONTRE TOI...
AH? ET POURQUOI ?!


PARCE QUE J'SUIS TON PÈRE, CRÉTIN!
-KHÉRIDINE-07-